СПЕЦИАЛЬНЫЙ ВЫПУСК

№8 (16)'1998

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА™

Guides:

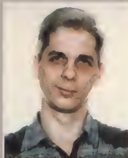
Commandos:
Behind Enemy Lines

SWAT 2:
Police Quest

Dominion
Storm Over Gift 3

а также:
Icarus, Celtica, Siege

Liath



Привет!

Опять лето. Опять жарко. Нормальный геймер в такую погоду собаку не выпустит. Разве что выйдет за охлажденной банкой любимого напитка (предложения от соответствующих рекламодателей пока не поступало, поэтому название любимого напитка не указано) или съездит за свежими играми. И будет разочарован, т.к. новые игры, по все-тем же летним причинам, упорно не желают появляться. И почему Рождество бывает только раз в году?

Вот и попробуйте в таких условиях сделать полноценный номер. На практическом игровом "безрыбье". Тут то и родилась идея вышибить клин клином. Ведь, если нет "новья" - будут играть в "старье". Деваться-то некуда! Не играть-то ведь невозможно. По себе знаем.

Посему было принято решение сделать специальный выпуск "Навигатора", ориентированный, главным образом, на оказание помощи Читателю Играющему.

Для начала, господа, вашему вниманию предлагается обновленный Cheat Pack - 335! Фирменное блюдо журнала, которое сделало пятый номер за прошлый год бестселлером. Мы подаем его опять, приправив всеми новинками жанра за истекший период. Все читы проверены тестовой лабораторией Navigator Crack Group и временем!

Чего в этом номере оказалось в избытке, так это разного рода руководств, прохождений, гайдов и т.п. Причем в таком избытке, что опубликование некоторых материалов пришлось отложить до сентября (в том числе и солюшен по набирающей обороты в Internet Top 100 культовой Final Fantasy VII).

Сразу предупреждаю, что ввиду узкой направленности данного номера из него в разовом порядке изьяты некоторые полезные разделы, например, Internet. Просьба не суетиться по этому поводу - в следующем выпуске все появится опять.

В разборе почты приведена пара писем, которые можно было бы напечатать в качестве самостоятельных статей. А вот рубрика "читатель-читателю" особой популярностью пока не пользуется. Странно, народ не востребовал возможность обратиться к тысячам соотечественников со своими проблемами или помощью.

Немного о дальнейших планах.

Вняв многочисленным требованиям типа "давай-давай" и "гони-гони", мы планируем часть сентябрьского тиража укомплектовать компакт-диском. Что касается плаката - мы не печатаем его чисто по техническим причинам, а не потому, что он нам не нужен. Все немножко сложнее, и связано с особенностями типографии в Вильнюсе.

Хочу также принести извинения нашему автору Петру Старкову. Его статья "Мастера хоккея - будущим мастерам", которая была напечатана в предыдущем номере, по досадному недоразумению была подписана другим именем.

Всего всем доброго.

Игорь Бойко

СПЕЦИАЛЬНЫЙ ВЫПУСК

335 Cheat Pack

№8 (16)'1998

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА™

Guides:

Commandos:
Behind Enemy Lines

SWAT 2:
Police Quest

Dominion
Storm Over Gift 3

а также:
Icarus, Celtica, Siege

ВНИМАНИЕ, ПОДПИСКА!
ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС 38888
В КАТАЛОГЕ **"ПОДПИСКА-98"**
("зеленый" каталог)

СОДЕРЖАНИЕ

Алфавитный список игр номера:

AMD-K6-2: Quake II пойдет глаже

В начале июля известная чип-компания AMD опубликовала на своем web-сайте новый драйвер, предназначенный для Quake II (а точнее, для его 3DNow!-расширения) в сочетании с последним драйвером для 3Dfx Voodoo2 Glide версии 2.5. Эта "заплатка" позволит обладателям систем на процессоре AMD-K6-2 максимально выжать все возможное из популярной 3D-аркады: плавную анимацию, дополнительные 3D-эффекты и улучшенное быстродействие. Новое дополнение появилось на свет благодаря стараниям не только самой AMD, но также и id Software и 3Dfx Interactive. Драйвер занимает 708 КБ в архиве и может быть найден по адресу http://www.amd.com/products/cpg/k623d/drivers.html

Новый ствол для Unreal

Готовя к выпуску многообещающую игру с длинным названием Star Trek: The Next Generation — Klingon Honor Guard, компания MicroProse решила подготовить почву для ее сбыта несколько необычным способом: подарить любителям Unreal новый тип оружия, именуемый Sith Har Blaster (представленный в новинке). "Почему вдруг Unreal?" — спросите вы. Все очень просто: Klingon Honor Guard разрабатывается на основе движка от Unreal и унаследует от этой игры все самое лучшее. А пока вам предлагается лишь слегка "нюхнуть пороху", наполняющего вселенную Star Trek. Означенное орудие будет осуществлять свою разрушительную функцию весьма сложным путем: сначала лазерный луч проионизирует отрезок между стреляющим и целью, создав тем самым некое подобие пространственного коридора, по которому следом устремится целый рой шрапнели, сметая все на своем пути. Как и прочие разновидности "пушек" в Unreal, Sith Har Blaster сможет работать в двух режимах: очередями и залпом.

Такое интересное дополнение можно найти, посетив официальную web-страницу игры, расположенную по адресу http://www.microprose.com/gamesdesign/Klingon/Klingonindex.html. Проинсталлировав поверх Unreal три дополнительных файла, включенные в архив, наберите в игре магическую комбинацию "summon klingons.sithhar" – и новый бластер у вас в руках!

Кстати, сама игра Klingon Honor Guard будет основана на эпизоде Drema IV из телевизионной серии Star Trek: The New Generation. В ней предусмотрены 10 видов вооружения (6 из которых придуманы исключительно для использования в игре), более 20 противников с усложненным интеллектом, 7 миров и 25 уровней. Предполагаемая платформа – MS Windows95/98, срок выхода – осень этого года.

WarCraft II... online!

Компания Blizzard Entertainment наконец уступила мольбам поклонников игр серии WarCraft

и решила выпустить специальную версию WarCraft II Platinum для режима multiplayer. Поддержка режима будет осуществлена посредством онлайновой игровой системы Battel.net (www.battle.net). Новая версия будет усложненной компиляцией WarCraft II: The Tides of Darkness, дополнительного пакета-расширителя Dark Portal и двух новых кампаний, каждая из которых будет иметь свою собственную звуковую дорожку и не менее 8 сценариев. Без изменения останется графика и дизайн. Ключевое отличие WarCraft II Platinum – интерфейс для

WarCraft II PLATINUM

Battle.net. Играющим даже будет дана возможность вести турниры с поддержкой "доски почета", а программной платформой станет исключительно MS Windows 95 или выше. Появление WarCraft II Platinum ожидается к Новому Году. Предполагаемая розничная цена – $35.

Dolby Digital вместо PC Speaker

Кое-кто из наших читателей еще помнит те времена, когда встроенный динамик был единственным источником звука в PC (не считая завываний вентилятора, шуршания дисковода и потрескивания винчестера). Когда стали доступны звуковые карты, многим казалось, что большего и не надо – самый обычный компьютер вдруг научился играть на любых музыкальных инструментах и даже неплохо петь через обычные настольные колонки (правда, иногда в ход пускался стереоусилитель, и тогда соседи получали возможность заочно насладиться ходом бойни в Doom или Duke Nukem 3D). Но ничто не стоит на месте, и, похоже, что фирма Boston Acoustics (www.bostondirect.com) положила начало новому витку в истории домашней компьютерной акустики, предложив потребителям систему Boston DigitalTheater 6000, отвечающую стандарту Dolby Digital 5.1. Вооружившись универсальным пультом ДУ, пользователь сможет управлять сразу шестью акустическими единицами (5 колонками и subwoofer'ом). Система "питается" от цифрового выхода S/PDIF (компьютера или DVD-проигрывателя) и двух аналоговых выходов.

В настоящее время новый продукт эксклюзивно поддерживается компанией Gateway, которая за дополнительную плату $450 присовокупляет Boston DigitalTheater 6000 к своим персональным компьютерам серии Destination DMC. Отдельно новинка пока что не продается.

"Поиск" ради "Поиска"

Компания Inforian (www.inforian.com), специализирующаяся на web-разработках (таких, например, как поисковый пакет Quest 98), в начале августа запустила в Интернет свою не совсем обычную игру, названную 2000: the Quest. Игра преследует сразу две цели: со стороны Inforian – это желание "протолкнуть" вышеозначенный пакет на компьютерный рынок; со стороны играющего – выиграть специальные призы, включая скидки на приобретение Quest 98 и даже билет для путешествия "Around-the-World". Естественно, платить пока ничего не надо: лишь зарегистрируйтесь на web-сервере игры (quest.in2000.com) – и вы получите личный пароль ("паспорт") для входа в игру. Суть 2000: the Quest весьма "проста": решить ряд крайне сложных поисковых головоломок. Игровой процесс делится на 6 этапов, причем для выполнения многих задач вам потребуются кое-какие утилиты, включая демо-версию самого Quest 98. Правила жестки: никакого обмана допущено не будет. Скажем, публикация ответов (или даже советов) где-либо на Интернет может привести вас к безоговорочному исключению из списка претендентов на призы. Кстати, эта игра служит своеобразным "кибернетическим отражением" известной книжки-загадки "Маскарад", написанной Китом Уильямсом. И последнее: заявленное время жизни проекта 2000: the Quest – с 1-го августа по 31-е декабря этого года, призы будут разыграны 1-го января 1999 года.

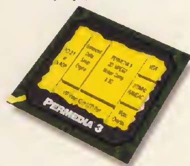
MechCommander: растет трава, политая кровью

Спустя лишь месяц после выхода в свет нового стратегического хита MechCommander, компания MicroProse выпустила сразу два уровня для своего набирающего обороты детища. Оба дополнения рассчитаны на режим multiplayer и распространяются совершенно бесплатно. Первый уровень называется GunBank и построен на основе миссий, в которых противостоящие группы должны защищать или орбитальные орудия, или же подземные сооружения, стараясь при этом напакостить соседям. Задача второго уровня, Blood Makes the Grass Grow, весьма проста: стереть противника с лица Земли (вернее, Вселенной).

Оба уровня можно найти сразу в двух местах в Интернет: на web–сайте компании MicroProse (www.microprose.com) или на официальном web–сайте MechCommander (www.mechcommander.com).

Новое поколение Permedia

В середине июля компания 3Dlabs Inc. объявила о создании третьей версии видеопроцессора Permedia. В новый чип, помимо поддержки стандарта VGA, будет интегрирована совместимость с AGP 2.x и PCI 2.2. К достоинствам Permedia 3 можно отнести: 2D/3D–графику с возможностью закраски рельефных текстур, цифровое видео, 128–битный интерфейс памяти и встроенную поддержку Microsoft DirectX 6.0, DirectX 3D и OpenGL. Новый видеопроцессор способен выполнять до 250 миллионов условных операций в секунду (или до 8 миллионов команд полигональной графики) и поддерживать до 16 Mb SDRAM или SGRAM. "Потолочными" видеорежимами Permedia 3 будут: 1280x1024 (137 Гц), 1600x1200 (96 Гц) и 1920x1080 (90 Гц). Более подробно с новым продуктом можно ознакомиться, посетив корпоративный web–сайт 3Dlabs Inc. (www.3dlabs.com). Появление Permedia 3 ожидается во второй половине 1998 года.



От "Титаника" к PC играм

Известная калифорнийская студия Digital Domain прежде всего знаменита своими разработками в области спецэффектов для кино. В ее "послужном списке" числятся такие кассовые ленты, как "True Lies", "The Fifth Element", "Titanic", "Strange Days", "Apollo 13" и целый ряд других. Но, как недавно выяснилось, скоро будет чему порадоваться и любителям компьютерных игр: компания начала формировать штат своего нового подразделения, названного Digital Domain Interactive Media. Несложно догадаться, что новой команде предстоит заниматься созданием игр для PC и игровых приставок. Помимо этого в число ее продуктов войдут интерактивные коммерческие ролики. Как обещается, предпочтение будет отдано стратегическим играм, помимо которых будут также разрабатываться обучающие программы и Интернет–приложения.

Кстати, студия Digital Domain уже имеет кое–какой опыт в создании приложений для PC: в свое время неплохим тиражом разошелся развлекательный пакет Barbie Fashion Designer, позволявший любителям популярной пластиковой куклы формировать ее гардероб прямо на экране компьютера.

Первоначальная численность дизайнеров и разработчиков DD Interactive Media ограничится 30 единицами, которая впоследствии может быть увеличена до 50. И это не так мало, как может показаться с первого взгляда: требования к новым кадрам в Digital Domain очень и очень высоки. Если вас интересуют подробности, – посетите страницу, посвященную DD Interactive Media, которая вот–вот должна появиться на мрачноватом web–сервере Digital Domain (www.d2.com).

Flight Simulator: толстеем потихоньку

В самом конце июля этого года компания Microsoft объявила о том, что навигационная база новых версий популярного пилот–тренажера Flight Simulator будет пополнена за счет данных, представляемых компанией Jeppesen (www.jeppesen.com), специализирующейся на выпуске широкой номенклатуры авиационных систем и документации. "Вливание" должно стать весьма солидным: в FS будет 12500 аэродромов (вместо 3000). При этом будет добавлено 32000 взлетных полос и 70000 навигационных ориентиров.

Согласно заверениям Microsoft, такое дополнение "позволит пользователю приземлиться на любой аэродром в мире". Действительно ли это так, – сказать трудно (уж наверняка известно, что в FS не будет партизанских аэродромов времен Второй Мировой). Впрочем, все подробности вы сможете найти, посетив официальную страницу Flight Simulator по адресу http://www.microsoft.com/games/fsim.

Cirrus Logic дает Dolby

6–го июля сего года компания Cirrus Logic объявила о выпуске двух новых чипов, CS4622 и CS4624, выполненных на основе технологии Sound Fusion, которые лягут в основу "звуковых PCI–устройств нового поколения". Обе микросхемы представляют из себя усложненные сигнальные процессоры, на "плечи" которых ляжет обработка и генерация звуковых эффектов и музыки в реальном времени, что полностью освободит центральный процессор для выполнения других задач.

Оба чипа будут интегрироваться производителями материнских плат непосредственно в их продукты, причем CS4622 имеет встроенную поддержку стандартов Dolby Digital (AC–3) и Sony/Philips Digital Interface (S/PDIF), что позволит компьютеру без проблем "общаться" со специализированными внешними устройствами.

Кроме этого, предусмотрен 64–голосовой волновой синтез, акустическая взаимокоррекция и поддержка Microsoft DirectSound 3D. А совместимость со стандартами PCI Power Management (PPMI) и Advanced Power Management (APM) позволит применять новые чипы и в портативных компьютерах. Как утверждается представителями пресс–службы Cirrus Logic, "мир компьютерных игр пока еще не готов к появлению подобных устройств, и работать с полной отдачей новые процессоры смогут лишь спустя некоторое время".

В заключение добавим, что с детальным описанием новых чипов вы можете познакомиться на корпоративном сервере Cirrus Logic (www.cirrus.com).

Поиграем бесплатно?

Компания Multi-Player Games Network неожиданно расщедрилась, открыв на своем игровом сервере бесплатный раздел. В течение ограниченного времени вы сможете поиграть в пару фэнтэзийно-фольклорных ролевых игр (Drakkar и Drakkar II), а также целый ряд "настольных" (Minion Hunter, Empire Builder, Backgammon и другие). Стать абонентом игровой сети можно двумя путями: или заказать абсолютно бесплатный CD-ROM со всеми необходимыми файлами, или же скачав эти самые файлы непосредственно с сервера MPG-Net (правда, размеры файлов для ролевых игр достаточно велики). Сколько будет продолжаться такая благодать, компанией не объявлялось. А пока есть время – присоединяйтесь!

Mordor II: Некоторые детали

Компания Black Isle Studios, разрабатывающая ролевые игры для Interplay Entertainment Corporation, опубликовала некоторые подробности, касающиеся выходящего ближайшей зимой сиквела Mordor II (работа над проектом идет совместно с фирмой VR Designs). Как было заявлено в пресс-релизе от 9-го июля, эта игра будет сочетать в себе "неограниченность дизайна Quake с интерактивностью Ultima Online". Фэнтэзийная вселенная Mordor II будет насыщена монстрами, заклинаниями, ловушками и прочими атрибутами классических ролевых игр. Среда обитания – MS Windows 95, причем для режима multiplayer каждый игрок будет иметь возможность открывать свой собственный сервер, не попадая таким образом в кабальные сети игровых онлайновых служб. Помимо этого, игра позволит игрокам в буквальном смысле создавать свои собственные RPG: в число дополнительных средств войдут генераторы карт и монстров, скриптовой движок и редактор игровой графики.

Гольф: Слияние гигантов

13-го июля представители Sierra Sports (www.sierrasports.com), одного из подразделений Cendant Software, заявили о том, что ими было подписано соглашение с гольф-коалицией PGA Interactive (PGA of America плюс IBM, www.pga.com) о разработке нового спортивного симулятора PGA Championship Golf, 1999 Edition. Собственно, от PGA им было необходимо лишь получить право на использование торговой марки чемпионата и воспроизведение семи трасс, в числе которых будет Sahalee Country Club – место проведения чемпионата в этом году. Все остальное будет осуществлено руками (и мозгами) Sierra Sports. В основу игры ляжет предыдущая разработка Golf Pro 98, к достоинствам которой относятся трехмерные полигональные игроки и система ударов TrueSwing. Предлагаемые разновидности игры – от стандартной партии "18" до "полновесного" турнира. Режим multiplayer планируется поддерживать исключительно посредством сервера World Opponent Network (www.won.net). Срок выхода PGA Championship Golf, 1999 Edition – октябрь этого года.

AD&D: Второй круг

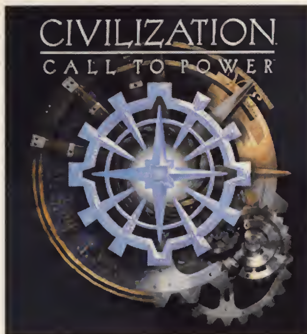
Компания Wizards of the Coast Inc. (www.wizards.com) силами своей дочерней фирмы TSR Inc. (www.tsrinc.com) выпускает в свет вторую версию своего классического сборника AD&D Core Rules 2.0. В него войдут электронные версии 9-ти основных книг (Players Handbook, Dungeon Master Guide, Monstrous Manual и т.д.), настраиваемые генераторы карт и персонажей, а также ряд средств для создания и персонализации собственных рас, классов и т.д. AD&D Core Rules 2.0 увидит свет 1-го октября этого года. Более подробную информацию можно найти на домашней странице проекта – http://www.tsrinc.com/CR2.

Отвертелись...

Тихий скандал, возникший было на почве страстей вокруг популярной игры Starcraft, канул в Лету. Напомним вкратце, что разработчик и сопроводитель этой нашумевшей real-time стратегии, компания Blizzard Entertainment, пытаясь разрешить проблемы с режимом multiplayer в Интернет, стала негласно собирать кое-какую системную информацию о пользователях (как утверждалось, без злого умысла, но статистики ради). Прознав о таком нарушении Закона о неприкосновенности частной информации, пользователи в конце минувшего апреля подали в суд на Blizzard Entertainment и Cendant Software (компанию, которой принадлежит Blizzard) через некоммерческую организацию Intervention Incorporated и ее юристов. Ответчики было повозмущались некоторое время, но потом, видимо, решили не "мочить" собственную репутацию и ограничились дачей обещания впредь "подобных колен не выкидывать". 14-го июля один из юристов Intervention Inc., Donald Driscoll заявил, что никаких финансовых обязательств на Blizzard и Cendant накладывать нет необходимости, так как признание ими своих ошибок дает потребителям право праздновать маленькую победу и чувствовать хоть какое-то удовлетворение. "Дело не в деньгах, а в демократии", — сказал он. — "Мы [пользователи] лишь хотели защитить свои интересы. Чего в итоге и добились". Помимо этого, он также высказал мысль о необходимости отслеживания подобных незаконных попыток сбора информации в будущем. Так или иначе, дело "о Starcraft" закрыто и страсти улеглись.

Civilization: Сошлись и разошлись

Торговая марка "Civilization" уже давно ассоциируется с шедевром компании MicroProse (www.microprose.com) и знаменитым Сидом Мейером. Но исторически все было намного сложнее. Впервые игра под названи-



ем Civilization была выпущена в настольном варианте компанией Avalon Hill (www.avalonhill.com) уже достаточно давно. За этим последовала игра Advanced Civilization – в настольном и компьютерном вариантах. Известная линия игр Sid Meier's Civilization была создана фирмой MicroProse несколько позже по мотивам изначального продукта Avalon Hill. Возник конфликт: кому принадлежит право на использование этого названия? Наиболее естественный ответ: Avalon Hill и ее родительской компании Monarch Avalon (уж коль скоро они были первыми). Но бизнесмены из MicroProse так не считали. Глядя на них, в спор неожиданно включилась компания Activision (www.activision.com): ей тоже захотелось выпустить что–нибудь подобное и под аналогичной маркой. Дело дошло до суда...

А в середине июля этого года все завершилось вполне мирно. И неожиданно. Уставшая от бесконечных препирательств Avalon Hill уступила MicroProse все права на марку "Civilization" (сумма сделки не уточнялась), а Activision поспешила закупить у новоявленного владельца лицензию на использование этого названия для своей новой игры Civilization: Call to Power (кстати, фраза "Call to Power" принадлежит исключительно Activision, и других претендентов на нее пока не объявилось). Чем будет отличаться версия Activision от привычной всем стратегии Sid Meier'a, сказать пока трудно: читая описание новой игры, постоянно ловишь себя на мысли, что все это уже было. Хотя некоторые отличия все–таки есть: игровой период в 7000 лет (от 4000 BC до 3000 AC), а также новые технологии, чудеса света, боевые единицы и городские постройки. А вот взаимозависимость событий должна стать принципиально другой – не все будет так просто, как было раньше.

Что же касается фирмы MicroProse, то она тихо–мирно продолжает трудиться над Civilization II Multiplayer Gold Edition и Civilization II: The Test of Time, предвкушая неплохие доходы от продаж, а также мзды, взимаемой с Activision.

Diablo станет лучше

Где–то в августе или сентябре этого года компания Blizzard Entertainment планирует опубликовать долгожданный патч версии 1.07 для своей популярной игры Diablo. Основное усовершенствование: тем, кто играет в Diablo через сервер Battle.net, новое дополнение позволит переименовывать своих персонажей.

Кроме этого, будет исправлен целый ряд найденных ошибок. "Сначала мы было планировали выпустить версию 1.06, но потом выяснилось, что проще будет сделать комбинированную, 1.06+1.07. Мы несколько опередили сроки, и теперь уже почти закончили обе версии", — заявили разработчики из Blizzard Entertainment. Новый патч будет рассчитан на PC– и Mac–версии Diablo и будет доступен всем желающим на игровом web–сервере www.battle.net.

Победителем первого розыгрыша, проводившегося в 13-м номере "Навигатора", а также обладателем модема USR Sportster 33,6 Int., стал Денис Викторович Внуков (г. Москва).

Settlers III: первый вдох

Компания Blue Byte Software готовит к выпуску Settlers III, сиквел к своей известной real-time стратегии. Привлечь потенциальных покупателей, а заодно и усовершенствовать выходящий в свет продукт было решено несколько необычным способом: предоставить пользователям бета-версию новой игры для тестирования. Но не всем, а избранным, по принципу "кому повезет".

Каждый желающий может оставить свои координаты, посетив официальную страницу Settlers III по адресу http://www.bluebyte.com/us/, после чего Blue Byte Software, вероятно, пришлет по E-mail официальное приглашение с идентификационным номером и FTP-адресом, по которому расположен заветный дистрибутив (около 40 МБ).

Бета-версия будет предназначена исключительно для игры через Интернет, причем без заветного идентификационного номера делать там будет нечего. В игре обещается новая графика, усовершенствованная навигация и усложненные стратегические правила. Предусмотрено также 150 (!) разновидностей персонажей, 3 расы (Romans, Egyptians и Asians) плюс 40 типов построек и 30 видов товаров для каждой из 3-х рас.

Как и предшествующие Settlers, игра будет насыщена юмором и "оживленностью" своих обитателей. Помимо этого, для режима multiplayer Settlers III будет иметь свой собственный выделенный сервер.

Малиновые Пески под Темным Солнцем

Компания Strategic Simulations, Inc. (www.ssionline.com) в соавторстве с игровой сетевой службой Total Entertainment Network (www.ten.net) выпустила новую версию многопользовательской ролевой игры AD&D Dark Sun: Crimson Sands 2.5. В новый релиз были добавлены такие усовершенствования, как новые заклинания, улучшенные средства навигации и ресурсы "в помощь новичку". Кроме этого, сражаться теперь будет не так просто, а некоторые из удаленных ранее возможностей будут восстановлены в несколько новом качестве. Новая версия может быть получена бесплатно с сервера TEN (www.ten.net/games/darksunonline), хотя для игры необходим платный доступ к ресурсам TEN. Дистрибутив занимает 18Mb (плюс 5Mb — системный пакет для соединения с сервером TEN).

Beavis & Butthead: я — Корнхолио!

Компании GT Interactive и MTV объявили о создании новой игры с известными мультипликационными циниками-озорниками Beavis и Butthead в главных ролях. Выход в свет этой занятной бегалки ожидается ближайшей зимой сразу для PC и Sony PlayStation. И что интересно: сюжеты для каждой из платформ будут различными. Версия для PlayStation будет повествовать преж-

де всего о незадачливости популярного дуэта: желая сэкономить на расходах, Beavis и Butthead ввяжутся в такую запутанную авантюру, что выбираться из нее им придется до самой финальной заставки. Что же касается PC–варианта, то тут дело будет обстоять даже сложнее: отпетым разгильдяям суждено плутать по какому–то университету, разрешая множество загадок путем обследования тайников и подсобных помещений, а также ковыряния в рухляди в поисках... женщин. Тут уж ничего не скажешь, – сюжет вполне достоен своих героев!

С "Бармалеем" получилась "Полная труба"

Редакция журнала приносит извинения компании "Никита" за неверное указание в предыдущем номере "Навигатора" сроков выхода игр "Полная Труба" и "Бармалей–99". Точные сроки выхода будут сообщены дополнительно.

Сам себе судья

В августе–сентябре ожидается поступление в продажу новой игры от компании New Media Generation. Называется она "Звездный судья", сделана в жанре детективного квеста, занимать будет аж три CD, а стоить — 32$.

В этой фантастической игре с головоломками и элементами action вам предстоит сыграть роль биолога, которого компьютер выбрал случайным образом в качестве Звездного Судьи. Теперь вам становится не до исследований флоры, ваша задача — собрать улики, найти и арестовать преступника. А заодно, мимоходом, найти противоядие от разрабатываемого биологического оружия. Не обойдется и без инопланетян, над технологиями которых игроку предстоит "поломать голову".

В игре используется вид от первого лица. Переходы между экранами предварительно отрендерены в 3D MAX. Персонажи также созданы в 3D MAX/Character Studio. Общий объем видеороликов составляет приблизительно 3.5 часов. Количество локаций, в которых может останавливаться персонаж — порядка 150 (около 500 фонов). Игра содержит десять минут высококачественной музыки в формате wave, 22kHz, 16bit.

Операционная система — Windows 95/Windows NT 4.0. Системные требования — Pentium–13, 16Mb RAM.

Сайт компании NMG — www.nmg.ru.

Пиратский диск не работает? Меняйте на лицензионный!

Ходят упорные слухи о том, что пиратская версия игрушки "Розовая Пантера. Фокус–Покус" не работает. Что послужило неплохим поводом для организации компанией "Новый Диск" и издательством "Коминфо" обмена контрафактной "Пантеры" на лицензионную. Всем обладателям пиратского варианта предлагается сдать его, а взамен можно будет приобрести стандартное коробочное издание за 135 рублей, что на 30 р. дешевле, чем в розничной продаже.

Аналогичное предложение существует и для всех остальных продуктов этих компаний. Дополнительную информацию можно получить по телефонам (095)147–55–08, 147–13–38 или *E–mail:* cdguide@com-*inf.msk.su*.

Вперед в прошлое!

Компания "Ньюком" продолжает серию познавательных игр под девизом "Играя, познаем мир".

В сентябре ожидается выход игры "Вперед в Прошлое", в которой предлагается принять участие в приключениях профессора Никольского, знакомого игрокам по игре "7 чудес". На этот раз изобретателя машины времени ждут три путешествия: в первобытный мир, а также в эпохи древних государств и античности. Из вводного мультика мы узнаем о проблеме друга профессора — директора Музея древних скульптур — украдено несколько экспонатов. Их то и нужно разыскать в ходе предлагаемых аркадных игр. В качестве познавательного элемента в игре присутствует обширная энциклопедия по древним культурам, иллюстрированная фотографиями и трехмерными моделями древних орудий труда, судов, повозок и сооружений. Подробности — на сайте http://www.cd–rom.ru.

"Акелла" приглашает в стаю

Фирма "Акелла" приглашает для интересной творческой работы по созданию компьютерных игр:

– программистов;
– 3D художников–аниматоров;
– сценариста с большим геймерским стажем.

Подробности и анкета на сайте www.akella.com или по телефону (095)742–4019

Новости подготовлены Spellbound и Игорь Бойко

TOP 100 INTERNET

Место	Недели	Название	Жанр	Разработчик/Издатель
1	17	Starcraft	Blizzard	RTS
2	14	Might and Magic 6 (The Mandate of Heaven)	New World/3DO	RPG
3	10	Unreal	Digital Extremes/Epic/GT	3D Action
4	44	Total Annihilation	Cavedog/GT	RTS
5	42	Fallout	Interplay	RPG
6	33	Quake 2/Add-on	Id/Activision	3D Action
7	20	Battlezone	Activision	Action/Strategy
8	41	Age Of Empires	Ensemble/Microsoft	RTS
9	5	Final Fantasy 7	Square/Eidos	RPG
10	**14**	**Allods (Sealed Mystery)**	**Nival/Buka**	**RPG**
11	37	The Curse of Monkey Island	LucasArts	Quest
12	89	Heroes of Might & Magic 2/The Price of Loyalty	New World/3DO	Strategy
13	7	Descent (Freespace - The Great War)	Volition/Interplay	SpaceSim
14	10	World Cup 98	EA Sports	Sports
15	5	Mech Commander	MicroProse	RTS
16	14	Forsaken	Probe/Acclaim	3D Action
17	53	X-Com 3 (Apocalypse)	Mythos/MicroProse	Strategy
18	38	Grand Theft Auto	DMA/BMG/Asc	AutoSim
19	82	Diablo/Hellfire	Blizzard/Sierra	Action/RPG
20	5	Commandos (Behind Enemy Lines)	Pyro/Eidos	RTS
21	88	Master of Orion 2 (Battle at Antares)	MicroProse	Strategy
22	32	Wing Commander (Prophecy)	Origin/Electronic Arts	SpaceSim
23	42	Dark Forces 2/Add-on (Jedi Knight)	LucasArts	3D Action
24	**27**	**Gag**	**Auric Vision**	**Quest**
25	36	Blade Runner	Westwood/Virgin	Quest
26	32	Tomb Raider 2	Eidos	Action/Adventure
27	12	Army Men	3DO	Action/Wargame
28	57	Dungeon Keeper/The Deeper Dungeons	Bullfrog/Electronic Arts	Strategy
29	32	Myth (The Fallen Lords)	Bungie/Eidos	Strategy
30	11	Galactic Civilizations Gold	Stardock	Strategy
31	42	Imperialism	Frog City/SSI/Mindscape	Strategy
32	126	Civilization 2/Fantastic Worlds	MicroProse	Strategy
33	58	Carmageddon	Stainless/SCI/Interplay	Racing/Action
34	32	Worms 2	Team 17/MicroProse	Logic Arcade
35	45	Dark Reign (The Future of War)	Auran/Activision	RTS
36	43	Ultima Online	Origin/Electronic Arts	Online RPG
37	36	Fifa (Road To World Cup 98)	EA Sports/Electronic Arts	Sports
38	88	Command & Conquer/add-on (Red Alert)	Westwood/Virgin	RTS
39	56	Links (OS/2)	Access/Stardock	Sports
40	51	Warlords 3 (Reign of Heroes)	SSG/Red Orb	Strategy
41	11	Motorhead	Digital Illusions/Gremlin	Racing
42	44	NHL 98	EA Sports/Electronic Arts	Sports
43	17	Warhammer (Dark Omen)	Electronic Arts	Wargame
44	40	Panzer General 2	SSI/Mindscape	Wargame
45	39	Riven (The Sequel To Myst)	Cyan/Red Orb	Quest
46	43	Lands of Lore (Guardians of Destiny)	Westwood/Virgin	RPG
47	65	X-Wing vs. Tie Fighter/Balance of Power	Totally/LucasArts	SpaceSim
48	42	Incubation/Add-on (Time Is Running Out)	Blue Byte	Strategy
49	105	Quake/Sourge of Armagon	Id/GT	3D Action
50	11	Incoming	Rage	3D Arcade
51	34	Seven Kingdoms	Enlight/Interactive Magic	Strategy
52	**19**	**Parkan (The Imperial Chronicles)**	**Nikita**	**Action/SpaceSim**
53	41	Gettysburg	Firaxis/Electronic Arts	Wargame
54	39	Close Combat (A Bridge Too Far)	Atomic/Microsoft	Wargame
55	22	Balls of Steel	Wildfire/Pinball Wizards	Pinball
56	10	Sanitarium	DreamForge/ASC	Quest
57	18	Star Wars/Supremacy (Rebellion)	Coolhand/LucasArts	Strategy
58	3	M.A.X. 2	Flat Cat/Interplay	Strategy
59	11	Monster Truck Madness 2	Terminal Reality/Microsoft	Racing
60	97	The Elder Scrolls (Daggerfall)	Bethesda/Virgin	RPG
61	2	Police Quest (SWAT 2)	Sierra	Strategy
62	73	Magic/Add-ons (The Gathering)	MicroProse	Strategy
63	35	F1 Racing Simulation	Ubi	Racing
64	40	Entrepreneur	Stardock	Strategy
65	56	Little Big Adventure 2/Twinsen's Odyssey	Adeline/Activision	Quest
66	35	Warhammer (Final Liberation)	SSI/Mindscape	Wargame
67	37	Pax Imperia (Eminent Domain)	Heliotrope/THQ	Strategy
68	12	Spec Ops (Rangers Lead the Way)	Zombie/Ripcord	Action
69	67	Need for Speed 2/Special Edition	Electronic Arts	Racing
70	94	Avarice (The Final Saga) (OS/2)	CSS/Stardock	Quest
71	84	Trials of Battle (OS/2)	Shadowsoft/Stardock	3D Action
72	140	Stars! 2	Star Crosses/Empire	Strategy
73	16	Die By the Sword	Treyarch/Interplay	Quest/RPG
74	29	I-War	Optical/Infogrames/Ocean	RTS
75	60	Moto Racer	Delphine/BMG	Racing
76	39	Zork (Grand Inquisitor)	Activision	Quest
77	7	Dominion (Storm Over Gift 3)	Ion Storm/Eidos	RTS
78	18	F-15	Jane's/Electronic Arts	FlightSim
79	13	CART Precision Racing	Microsoft	Racing
80	61	Capitalism Plus	Enlight/Interactive Magic	Strategy
81	16	M1 Tank Platoon 2	MicroProse	TankSim
82	117	Duke Nukem 3D/add-ons	3D Realms/GT	3D Action
83	14	TOCA (Touring Car Championship)	Codemasters	Racing
84	69	Emperor of the Fading Suns	Holistic/Segasoft	Strategy
85	125	Descent 2	Parallax/Interplay	3D Action
86	58	MDK	Shiny/Playmates/Interplay	Action
87	4	Ultima Collection	Origin/Electronic Arts	RPG
88	33	Lords Of Magic	Impressions/Sierra	RPG
89	6	X-Com (Interceptor)	MicroProse	Strategy/SpaceSim
90	2	Game, Net & Match!	Blue Byte	Sport
91	4	Chessmaster 5500	Mindscape	Strategy
92	28	F-22 (Air Dominance Fighter)	DID/Ocean	FlightSim
93	84	Privateer 2 (The Darkening)	Origin/Electronic Arts	Quest/SpaceSim
94	81	M.A.X.	Interplay	RTS
95	36	Championship Manager 97/98	Eidos	Sports
96	38	NBA Live 98	EA Sports/Electronic Arts	Sports
97	93	MechWarrior 2/Add-ons	Activision	Action
98	2	X-Wing Collector Series	Totally Games/LucasArts	Action/SpaceSim
99	10	Anno 1602	Sunflowers	Strategy
100	5	FireTeam	Multitude	Action

На основе PC Games Top 100, выпуск 292 от 3 Августа 1998 года

ACTION • ARCADE

Интервью проводил Николай Барышников, вопросы подготовил Данила Матвеев

AMEN

Жанр	3D action+adventure
Издатель	не объявлен
Разработчик	Cavedog Entertainment
Дата выхода	не объявлена
	Windows 95

Cavedog Entertainment - название известное каждому любителю стратегий реального времени, ведь именно данная компания являлась разработчиком Total Annihilation. Что это за игра, и какое место она занимает в Internet Top 100, объяснять, я думаю, не надо.

К команде, выпустившей хитовый продукт, всегда принято уделять повышенное внимание. И вот, как только мы узнали о новом проекте данной фирмы, мы решили выяснить, чем же Cavedog Entertainment собирается порадовать пользователей на этот раз.

Amen никоим образом не относится к жанру RTS или wargame, это 3D-action наподобие Quake или Unreal. В канун Рождества 2032 года примерно треть населения Земли по необъяснимым причинам сходит с ума. Смысл жизни этих бедолаг теперь заключается в беспорядочных убийствах всего живого. В мире наступает полная анархия, миллионы людей гибнут каждую минуту. Через пару месяцев после этого трагического события несколько военизированных организаций создают «зоны безопасности» для нормальных людей, переживших катастрофу. В Европе более-менее удается восстановить обычное течение жизни, но в Северной Америке дела обстоят гораздо хуже. Безумцы регулярно проводят массовые рейды, убивая все живое на континенте. Самым странным является то, что ими как будто бы управляет некий общий разум, под контролем которого они планомерно «зачищают» Штаты с запада на восток. Европейская организация по защите мирного населения ERO решает помочь американцам и посылает команду спецназовцев, проведших не одну неделю в окопах. Именно в этот момент в игру вступаете вы. Игрок выступает в роли одного из членов такой «службы спасения», а точнее — George Hamlin'a, коммандос из Великобритании. Вам предстоит не только помочь мирным жителям Соединенных Штатов Америки, но еще и разобраться, чем же была вызвана эта катастрофа. Может быть, это был злой умысел, и кто-то выпустил в атмосферу отравляющий реагент, или, быть может, это и был тот самый Армагеддон, пришествие которого так любят предсказывать различные уличные «пророки»?

После высадки вы останетесь один на один с врагом, остальные члены отряда будут выполнять свою миссию в других местах. Но, по мере прохождения игры с вами свяжутся различные специалисты (например, эксперт по подрывному делу, военный медик и прочие полезные персонажи). В нужный момент они дадут ценный совет, помогут разобраться в ситуации или просто отдадут новые приказы. К сожалению, пообщаться с ними вы сможете только при помощи переносного коммуникатора Lumen MC, с экрана которого вы и получите все ценные указания от начальства.

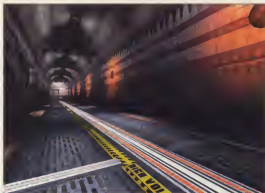
Всего в Amen семнадцать огромных миссий, сравнимых, пожалуй, с целыми эпизодами Quake. И только к концу последнего акта вам удастся найти ответы на все вопросы, но, боюсь, они вас не обрадуют...

Мы списались по электронной почте с представителями Cavedog и задали несколько вопросов. Разработчики любезно согласились ответить на наши вопросы и подрядили для этого мистера Greg'a Macmartina'a — ведущего дизайнера и одного из руководителей проекта. И вот, что он нам поведал.

На сегодняшний момент ваша компания больше известна своими играми в жанре стратегий реального времени. В Интернете есть информация о том, что вы собираетесь продолжить работу в данном направлении. И вдруг вы объявляете о создании 3D-action. С чем связана такая резкая смена курса?

Мы давно уже задумывались над созданием Amen: The Awakening, хотя вы абсолютно правы, что нас знают и уважают именно за Total Annihilation (пока единственной уже сделанной игре), но Amen должна доказать, что наша команда совсем не случайно выпустила хит RTS. Мы не хотим уйти в тень и выпускать второсортные продукты, именно поэтому у нас есть несколько независимых подразделений, каждое из которых работает над новыми проектами. Мы не ограничиваемся рамками RTS и активно работаем над играми жанров action/adventure и RPG.

Вы планируете создать классический шутер а-ля Quake, или же собираетесь выпустить весьма модный «коктейль» из всех направлений? Если да, то почему?



Amen является именно такой «сборной солянкой». Игра будет сочетать в себе элементы приключенческих и ролевых игр. Я не могу говорить за других, но нам просто не хотелось повторяться и делать обычную трехмерную «стрелялку». Нашей задачей является создание игры совершенно нового типа, с необычным геймплеем. Принцип: «Если это движется — убей!» перестает радовать игроков, им хочется чего-то более интересного и менее примитивного. Мы лишь следуем желаниям геймеров.

Вы сказали, что в Amen'e будет очень много различных задачек и квестов. Не приведет ли это к снижению динамики игрового процесса? Не ждет ли вашу игру в этом случае участь Hexen2?

Задачки, которые придется решать игрокам в Amen'e сильно отличаются от типичных «паззлов» обычных 3D шутеров. Они не будут заключаться в банальном поиске ключей и рубильников. Наоборот, все квесты настолько интегрированы в игровой процесс, что вы можете и не заметить, что в данный момент занимаетесь разгадыванием очередной задачки. Все головоломки представляют собой

«проблемы», взятые из реальной жизни, и разрешаются путем применения простейшей логики и здравого смысла. Например, в одном месте вам встретится подземный поезд, стоящий на запасных путях станции, на которой отключено питание. Чтобы заставить поезд двигаться, необходимо решить вопрос «злектрификации» станции и рельсов. Для этого нужно найти дизельный генератор, отыскать канистру с топливом, залить солярку в двигатель и завести его (и зто всего лишь один из стандартных квестов, встречающихся на каждом уровне). Игроку не придется часами рыскать в поисках «идиотской» кнопки, затерявшейся в тени, отбрасываемой ящиком. Вместо зтого, при наличии хоть капельки здравого смысла, все будет предельно просто. Думающий игрок выживет и без особых проблем пройдет Amen до конца.

Как будет развиваться сюжетная линия — традиционно при помощи роликов или, как в Unreal, по ходу игры?

Я бы сказал, что и так, и так. Между уровнями игрок просмотрит стандартные видеоролики, повествующие о развитии событий, а во время игры он будет получать различные указания и советы, так или иначе влияющие на события.

Кем представлена оппозиция?

Враги представляют собой сумасшедших в грязном тряпье. Люди, сознание которых изменилось в тот «памятный» день ведут себя крайне агрессивно, а самое главное, «сбиваются» в огромные стаи, словно ведомые неким общим разумом. На протяжении игры сумасшедшие будут меняться как психически, так и физически, постепенно превращаясь в НЕЧТО. Во что конкретно они превращаются — и есть одна из основных загадок Amen, а вам предстоит ее разгадать.

Как будут обстоять дела с вооружением, «доспехами» и прочим полезным оборудованием?

Игроку будет доступен достаточно большой арсенал — шестнадцать видов оружия, обладающих своими сильными и слабыми сторонами. В Amen'e не будет большой супер-пушки, способной в клочья разнести любое количество врагов, позтому именно стратегия и тактика являются главным оружием игрока.

Сможет ли игрок использовать с своих интересах окружение? Если да, то будет ли реакция окружения запрограммированной или же реакция на действия игрока будет обсчитываться в реальном времени?

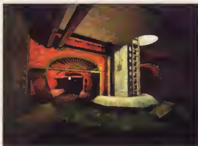
Мы разрабатываем достаточно мощный движок, позволяющий различным объектам вести себя «крайне» динамично. Какие-то предметы смогут плыть по воде, а камни легко разобьют стекло. Кроме зтого вы, по желанию, сможете разрушать некоторые секции игрового пространства.

Планируете ли вы ввести NPC в Amen? Если да, то какова будет их роль?

Да, в игре будут присутствовать NPC, но они несколько «выпадают» из игрового процесса. Они выступают в роли советчиков и отдают приказы, постоянно общаясь с главным героем при помощи Lumien MC.

Вы планируете разбить Amen на огромные по занимаемой площади уровни. В чем, по вашему, достоинства такого подхода?

Главное достоинство больших уровней — впечатление реалистичности. Например, десятый уровень представляет собой модель авианосца. Мы целиком воссоздали «внутренности» и наружную часть корабля. Но карта на зтом не заканчивается — вокруг авианосца плещется океан. Но и зто еще не все — вы сможете побродить даже по морскому дну.



Какое место в Amen'e занимает реализм? Работают ли законы природы?

Мы работаем изо всех сил, чтобы создать игру, максимально приближенную к реальности. Позтому законы физики будут работать, естественно, в определенных пределах.

Можете ли вы рассказать нам что-либо о режиме multiplayer? Планируете ли вы ввести режимы как teamplay или CTF?

В общем-то, Amen в первую очередь ориентируется на однопользовательскую игру. Но, отдавая дань традиции, нам придется ввести и многопользовательский режим. По ходу работы у нас возникла масса новых оригинальных идей, которые мы постараемся воплотить в multiplayer, но пока я не имею права разглашать зту информацию.

Как будут обстоять дела с AI? Можете ли вы рассказать что-либо о конкретных алгоритмах поведения врагов?

Враги в Amen'e будут уметь ОЧЕНЬ МНОГО такого, чего не делал ни один оппонент ни в одной современной игре. Пока я не могу рассказать вам все секреты, но... Например, у ваших оппонентов будет инстинкт самосохранения. Кроме зтого им будет доступен небольшой «инвентори» (как и главному герою), а значит и они

смогут в нужный момент использовать имеющееся оборудование. Обещаю, что в бою они покажут себя во всей красе.

Вы создали Total Annihilation на своем собственном движке. Собираетесь ли вы поступить точно также и с Amen'ов или вы лицензируете какой-нибудь из уже используемых? Если да, то чем он будет отличаться от, к примеру, движков Quake или Unreal?

Мы уже полностью доделали собственный движок для Amen'a. Называется он Amengine. Давайте пока не будем обсуждать его и сконцентрируемся на менее технической информации. Скажу лишь, что его возможности поистине огромны. Например, именно из-за достоинств Amengine мы имеем возможность создавать огромные высоко детализированные уровни. При зтом минимальные системные требования не должны поставить игроков в тупик.

А каковы тогда зти минимальные требования?

Пока мы еще сами точно не знаем, но абсолютно уверены, что они будут разумными и вполне подходящими для того периода, когда Amen появится на прилавках магазинов.

Будут ли Amen поддерживать ускорители первого и второго поколений?

Скорее всего оптимальным ускорителем для нашей игры станет все же Voodoo II (или его зквиваленты). Ну а если на рынке появится что-нибудь лучше — что ж, зто только украсит Amen :).

Николай Барышников

Space Bunnies Must Die!

Жанр	3D-action
Издатель	Ripcord Games
Разработчик	Jinx-Inc
Дата выхода	октябрь 1998
	Windows 95

Слава и бешеный успех незабвенного Tomb Raider и «главной героини сериала» — Лары не дают спать спокойно многим программистам и художникам. И вот в октябре мы увидим попытку пошатнуть пока незыблемый авторитет Tomb Raider'а. Данную «атаку» предпримет компания Ripcord Games, собирающаяся выпустить 3D-action с «видом от третьего лица». Все мы знаем некоторую необычность этой команды, стоит вспомнить хотя бы Bad Mojo или Postal. Юмор у этих ребят явно зловещей направленности, что, впрочем, никак не снижает популярность их игр.

Пришельцы ниоткуда

В один прекрасный, а если быть точнее — ужасный день на Землю прилетела огромная летающая «тарелка». Ее пассажирами были отнюдь не смешные маленькие зеленые человечки с грустными глазами, а огромные инопланетные кролики-захватчики. Эти паршивцы повели себя весьма некрасиво: их любимым занятием стало пожирание людей и зверей. Не жалели они и своих собратьев, земных кроликов и зайцев, превращая их в огромных мутантов-зомби. Но однажды они совершили большую ошибку — украли младшую сестру главной героини. Огромный фиолетовый предводитель кроликов похитил несчастную девушку и посадил ее в большую клетку, чтобы наслаждаться ее пением. Allison Huxter, родственница потерпевшей, сильно обиделась на руководителя инопланетян, да и на всю их породу заодно. Надо сказать, что Allison работала официанткой в одном из придорожных кафе «дикого запада». А уж если она без труда справлялась с приставанием хамоватых «водил» многотонных грузовиков, то уж какие-то там кролики-переростки ей тем более были не страшны. Стоит добавить, что главная героиня, в свободное от работы время, участвовала еще и в родео. Именно по этой причине она бегает, прыгает и стреляет не хуже самой Лакрофты.

Lotar, предводитель шайки космических мутантов, уволок несчастную сестричку Allison в жерло спящего вулкана и окружил себя приспешниками, привезенными с родной планеты, и мутантами, наделанных из попавшихся под руку людишек. Поэтому вам предстоит взять любимый револьвер и очистить природу от мерзких зайцев, посягнувших на святое — человеческую жизнь. Территория вулкана разбита на десять крупных уровней и только после прохождения последнего вам удастся с глазу на глаз переговорить с Lotar'ом и объяснить ему, как он был не прав. Причин для обстоятельного разговора с мерзавцем к десятой зоне у вас наберется не так уж мало, так как вулкан представляет собой нечто вроде гигантского концентрационного лагеря, в котором пришельцы занимаются вивисекцией, экспериментами по межвидовому скрещиванию и прочей гадостью. Например, весьма популярным среди космических кроликов является амулет «лапка человека», по слухам приносящая удачу :).

Запеканку из зайца, будьте добры!

Фактически, Space Bunnies Must Die представляют собой все тот же Tomb Raider, действие которого проходит в несколько непривычной среде. Главная героиня точно так же бегает, прыгает, карабкается по стенам и отстреливает неприятеля при помощи огнестрельного оружия. Но в этой игре упор делается больше на сражения, а не на акробатические пирузты и исследование полузатопленных лабиринтов. Какой из подходов окажется более удачным, мы увидим достаточно скоро — осенью.

Пока не известно, какие виды оружия будут доступны игроку, будут ли попадаться какие-нибудь супербонусы и прочие аркадные атрибуты. Зато известно, что врагов будет масса, и далеко не все из них являются инопланетными кроликами. Главной героине повстречаются странные мутанты, например акулы на ножках или люди с головой животных, так что «монстрятник», скорее всего, будет внушительным.

Короче говоря, осенью нас ждет либо клон Tomb Raider'а, либо просто неплохая бегалка-стрелялка, щедро сдобренная черным юмором и поджаренными кроликами.

Николай Барышников

Hostile Waters

Жанр	action/strategy
Издатель	Rage
Разработчик	Rage
Дата выхода	первый квартал 1999
	Windows 95

Компания Rage приобрела достаточную известность и популярность после выхода Incoming. Эта игра обладала достаточно неплохим геймплеем и радовала своих поклонников весьма симпатичной графикой. Движок Incoming был действительно недурен собой и, по всей видимости, разработчики из Rage по этому пункту со мной полностью согласны, иначе стали бы они на нем делать новую игру совершенно другого жанра.

Авианосец — это вам не парусник

Hostile Water представляет собой гибрид аркадной стрелялки со стратегией в реальном времени. Вполне возможно, что в итоге данная игра будет чем-то напоминать Battlezone или даже Uprising, но только действие в Hostile Waters разворачивается в основном на воде. Под командованием игрока находится огромный авианосец, который является по совместительству и мобильной базой для различных боевых единиц, и плавающим «заводом» по их производству. Вы сможете управлять не просто каким-нибудь вертолетом или танком, но, в зависимости от ситуации, легко сможете пересесть в любую другую доступную боевую машину.

Стратегия в Hostile Waters также сыграет достаточно важную роль: вам придется тщательно изучать карты местности, строить различные виды бронетехники и авиации, оснащать их всевозможным оружием, группировать построенные войска, а затем грамотно управлять ими для успешного выполнения миссии. Часть боевых единиц будут выполнять полученные приказы самостоятельно, другими вам предстоит управлять самостоятельно в «симуляторном» режиме. На данный момент творцы из Rage не раскрывают всех секретов предыстории игры. Единственное, что они пока желают нам поведать, так зто то, что «сценарий пишет профессиональный романист, поэтому в Hostile Waters не будет места глупым несоответствиям и грошовым сюжетным завязкам».

Каждая боевая единица будет обладать сильными и слабыми сторонами и окажется полезной в различных ситуациях. Разработчики стараются соблюдать игровой баланс, чтобы игрок не мог настроить полсотни каких-нибудь летающих крепостей и без труда одолеть противника. Все как раз наоборот — каждая следующая миссия будет гораздо сложнее предыдущей, а значит игроку придется вырабатывать новые стратегии и принципы прохождения. Основная цель Hostile Waters — полное уничтожение некоего пока абстрактного противника, но в каждой миссии перед вами будет стоять конкретная задача: сбор ресурсов, инфильтрация вражеского укрепленного района, сбор разведывательных данных, уничтожения определенных объектов. Разумеется, нельзя допустить потопление вашего авианосца, иначе наступит полный «геймовер». А вот противник, как бы не были велики его потери, капитулирует лишь после прохождения последней (двадцатой) миссии.

Беглым, огонь!

Перед началом каждой миссии вы получите всевозможные инструкции и узнаете цель задания. Также компьютер сообщит вам о доступных ресурсах, имеющихся в наличии боевых машинах, ожидаемом уровне сопротивления и погодных условиях.

Вначале ресурсов будет очень мало, поэтому первой задачей игрока станет именно поиск стройматериалов. Ресурсы можно добывать за счет врагов: сбили их самолет, сдали в отдел ВТОРЧЕРМЕТа все, что от него осталось — можете начинать производство своего. Сбор покореженных останков вражеской техники и зданий производится автоматически, поэтому вам остается сосредоточиться лишь на процессе переделки бронетехники и авиации противника в металлолом.

Очень важным игровым параметром являются погодные условия. В Hostile Waters не просто реализована смена дня и ночи, капает спрайтовый дождик или дует ветер. Все зти процессы реально повлияют на тактику и стратегию сражений. Например, после проливного дождя травяная низина превратится в грязное болото. Очень необычный подход избрала компания Rage и в вопросе создания AI. Алгоритмы искусственного интеллекта являются динамическими. В начале игры ваши боевые единицы не умнее полевых мышей, перенесших фронтальную лоботомию. Они могут передвигаться в указанную им точку пространства, обнаруживать противника и радостно докладывать вам, что их атакуют. Но постепенно игрок сможет развить этот примитивный AI до более приемлемого уровня и научить войска выполнять более сложные функции. По заявлению разработчиков., на последней стадии такого «поумнения» ваши танки и самолеты будут воевать чуть ли не самостоятельно, практически не нуждаясь в повторных или корректирующих приказах. Не знаю, что выйдет из данного начинания, но подход, безусловно, интересный. Кроме зтого разработчики собираются поразить пользователей небывалыми красотами графического и звукового оформления, а именно: динамическим освещением, реалистичными тенями, потрясающими спецэффектами и каким-то уж ну очень навороченным 3D Dolby surround звуком. Движок от Incoming действительно симпатичный, да и скрины смотрятся достойно. Коротенькая non-interactive демонстрашка вообще рассеивает сомнения о красоте Hostile Waters. Но вот так кричать: «Да мы просто супер-пупер», да еще и чуть больше чем за шесть месяцев до даты официального релиза просто как-то неудобно. Движок к тому времени может морально устареть, а эмуляция реальных погодных условий вполне способна стать стандартом для игр сходного жанра. Так что какая участь ожидает Hostile Waters, покажет только время.

H.E.D.Z

HEAD EXTREME DESTRUCTION ZONE

Николай Барышников

Жанр	action+adventure
Издатель	Hasbro Interactive
Разработчик	Vis Interactive
Дата выхода	сентябрь 1998
	Windows 95

В последнее время многие компании, будто сговорившись, решили наделать много аркадок, красивых и разных. Разнообразие, безусловно, вещь хорошая, красота также полезна и нужна. Вот только не забывали бы программисты еще и про геймплей, тогда вообще не жизнь, а сказка ждала бы всех пользователей. Вот и компания Vis Interactive решила «выпендриться» и создать ну совершенно немыслимый action. Почему? Да судите сами.

Махнемся, не глядя, стенка на стенку?

В центре галактики живет одна весьма необычная раса инопланетян. Эти ребята очень умны, имеют достаточно странную, на наш взгляд, внешность, да еще и способны в мгновение ока оказываться в любой точке вселенной, перемещаясь в «надпространстве». В последнее время они стали достаточно часто объявляться и на Земле. Но, почему-то, прилетают они к нам совсем не с дружественными визитами. Достаточно часто эти космические похитители крадут весьма колоритных представителей рода человеческого. И, что самое обидное, все, что им нужно от похищенных — так это их головы. Естественно, ни один здравомыслящий человек просто так свой драгоценный «аппарат» для принятия пищи никому не отдаст. Поэтому злобные инопланетяне просто-напросто отдирают нужные им головы, а тела выбрасывают в кусты. На своей родной планете эти мерзавцы специальным образом переделывают «чайники» убиенных людей. После определенной обработки добытую таким образом голову можно носить как шляпу, причем хозяин такого головного убора моментально овладевает всеми навыками и умениями обезглавленного ранее существа. Зачем же эти нахальные инопланетяне занимаются столь неблаговидным делом, спросите вы? Да просто уж очень популярен в их мире один вид спорта. Собственно, это даже и не спорт, а что-то вроде гладиаторских боев. Обычно побеждает тот, у кого голова круче, вот и носятся эти весельчаки по всей галактике, собирая головы разнообразных существ.

А у меня приемчики веселее!

Как уже было сказано, с каждой новой головой к ее носителю переходят все умения бывшего хозяина. А значит, если это голова телевизионного комика, то носитель сможет кидаться тортами, если это «чайник» бывшего гарпунера, то и ее новый обладатель будет метать гарпуны не хуже отважных китобоев.

Разумеется, вам придется сыграть роль эдакого отпетого охотника за головами и испытать свою коллекцию в сражениях с собратьями по расе. Бои проходят на специфических аренах, расположенных в различных уголках галактики. Вы начнете игру, обладая всего лишь одной головой, но постепенно, побеждая в схватке за схваткой, существенно пополните свой «гардероб». Каждая голова, отбитая у соперников, «обучит» вас новым приемам и ударам, позволит кидаться всевозможными снарядами — от пирогов, до многих других, более увесистых предметов.

На протяжении игры вам повстречаются чуть больше двух сотен оппонентов, каждый из которых «носит» уникальную, не похожую на остальные, голову. Самой главной особенностью игры является то, что ни одна из найденных голов никуда не денется, и у вас есть возможность смены текущего «чайника» в любой момент. То есть, если вы видите, что соперник вас побеждает, просто попробуйте сменить голову — может быть, иная комбинация приемов окажется выигрышной. В общем, перед тактиками и стратегами (по меркам action, разумеется) открываются чуть ли не безграничные возможности.

Как конкретно будут проходить все эти две сотни боев пока не известно. Однозначно можно сказать лишь то, что H.E.D.Z на стандартные плоские «файтинги» типа Mortal Kombat похожа не будет. Во первых, эта игра трехмерна, а во вторых, разработчики собираются выпустить все-таки аркаду, а не симулятор драк.

Поэтому на данном этапе вопросов возникает гораздо больше, чем вразумительных ответов. Но даже имеющаяся информация дает пищу для размышлений. Уж, по крайней мере, в оригинальности концепции H.E.D.Z не откажешь.

Графика в игре также будет несколько необычной: сочетание вокселей и полигонов. Воксели и спрайты, ну полигоны и спрайты — еще куда ни шло, но это? Очень мне интересно, как, например, графические ускорители воспримут такой коктейль. Хотя, может быть, все будет нормально — полигонная половина «разгонится», воксельная — «затормозится», а результат превзойдет все ожидания.

Николай Барышников

Wes Craven's Principles of Fear

Жанр	action/adventure
Издатель	Cyberdreams
Разработчик	Asylum Entertainment
Дата выхода	осень 1998
	Windows 95

Кричите громко: «Маамааа!!!»

Жанр «ужасов» в кинематографии является одним из самых популярных, уступая, пожалуй, лишь «боевикам». Компьютерные игры пока не могут похвастаться обилием «ужастиков» в своих рядах. На мой взгляд, самым запоминающимся из этой серии был Harvester, остальные не способны напугать и трехлетнего ребенка. Но с осени этого года ситуация обещает исправиться, так как к созданию игр такого жанра подключился не кто-нибудь, а сам Wes Craven. Для тех, кому эта фамилия не говорит ровным счетом ничего, специально поясню, что данный человек является одним из ведущих режиссеров фильмов ужасов. Наверняка, многие из вас смотрели такие картины как Scream, The Hills Have Eyes, The Last House on the Left, Nightmare on Elm Street.

Фильмы мистера Wes'a Craven'a просто потрясают — знаешь ведь, что сидишь дома и никакие зомби в дверь не ломятся, а все равно страшно и мурашки по коже бегут. Этот режиссер умудряется пробудить все внутренние страхи, какие только есть в душе зрителей. Наверняка ему помогает его же собственная теория, выведенная еще в годы обучения на факультете философии. Каждому человеку присущи семь основных страхов: «боязнь злых родителей», «страх перед хищниками», «боязнь потери себя», «боязнь хаоса», «опасение стать инвалидом», «боязнь высоты», «боязнь воды». Теория выглядит вполне стройной и логичной, достаточно как следует вспомнить собственные переживания. Так что, если мастеру ужасов удастся применить свой талант в сфере компьютерных игр, — будет очень здорово, в смысле — страшно. Следует отметить, что в благом деле тотального запугивания игроков Wes'y Craven'y помогает такая известная команда как Cyberdreams, создатели Darkseed и I Have No Mouth, And I Must Scream, что вселяет еще большую надежду.

И скрипнет дверь...

История игры такова. В одном, вроде бы, обычном доме на окраине одного из американских городов живет семья, состоящая из только что поженившейся пары и дочери, оставшейся от первого брака жены. Жизнь течет в обычном русле, только вдруг, в один прекрасный момент, домик оживает. Сначала к его обитателям начинает являться призрак недавно умершего отца девочки, потом появляются всякие потусторонние бестии и демоны. В разных комнатах, откуда ни возьмись, оказываются порталы, ведущие в разные вселенные и измерения. И, если вам страшно туда идти — не беда, монстры придут за вами сами.

Вам предстоит сыграть роль либо девочки, либо ее приемного отца, причем играть можно как одному так и в «cooperative» режиме со вторым игроком, что собственно разработчики и советуют попробовать. Principles of Fear не линейна, то есть каждым персонажем можно пройти ее немного по-разному. Но основная задача остается для обоих героев драмы одинаковой — спасти свою жизнь и выбраться из дома. Задача не так проста, как кажется — открыть парадную дверь и «сделать ручкой» не удастся. Игроку предстоит решить массу задачек и головоломок (одна из которых, например, некоторым образом связана с эмбрионом, плавающем в ведре), при этом морально и физически победить свои страхи — далеко не все пришельцы поведут себя дружелюбно. Кроме кровожадных монстров вам на пути встретятся многочисленные ловушки: гигантские паутины и зыбучие пески, комнаты с галюциногенами, приводящими к появлению кошмарных видений, желающих проникнуть в физический мир. Как избежать цепких лап старухи с косой, не стать добычей паранормальных хищников и душевных демонов — решать уже вам. Но то, что сражаться придется за каждую комнату, за каждый сантиметр пространства — это точно. Бои будут проходить примерно также как и в Alone in the Dark, с применением природного оружия (рук и ног), а также с использованием различных колюще-режущих предметов домашней утвари. Тем не менее, чистым fighting'ом игрушка не является, главным все же является не скорость реакции, а умение быстро ориентироваться в непривычной ситуации и справляться с необычными и страшными задачками, далеко не каждый день встречающихся в обычных квестах.

Движок игры делает сама компания Cyberdreams, и имя ему дано под стать сюжету: Asylum's Insane. Principles of Fear — полностью трехмерная игра, этакий 3D Harvester. В основу персонажей, монстров и окружающей среды «легли» полигоны, судя по скриншотам, смотрятся они весьма достойно. Пока не известно, будет ли Principles of Fear поддерживать ускорители второго поколения, но без 3DFx полного удовлетворения вы не получите.

Фактически, нас ждет что-то на подобие всеми любимого в прошлом Alone in the Dark, с элементами кровавости Harvester'a. Не уверен, что увиденное на экране монитора может так же испугать человека, как и хороший «ужастик», но посмотрим — может, все и задрожим от страха.

Николай Барышников

Star Wars: Rogue Squadron

Жанр	action
Издатель	Lucas Arts
Разработчик	Lucas Arts
Дата выхода	осень 1998
	Windows 95

В, том, что делать деньги на шедеврах можно (нужно ли?), никто не сомневается. Сегодня уже пальцев на обеих руках не хватит, чтобы сосчитать игры, базирующиеся на трилогии «Звездные войны». Одних только космических симуляторов и action столько, что в глазах рябит, готовится к релизу RTS под одноименной маркой. И тем не менее, компания Lucas Arts считает, что данную тему закрывать еще пока рановато и собирается выпустить очередную компьютерную «серию» Star Wars.

Теперь посмотрим, на чьей стороне сила!

Действие Rogue Squadron проходит незадолго до времени, описанного в фильме «Звездные войны: Империя наносит ответный удар». Повстанцы недавно одержали большую победу (фильм «Новая надежда»), но Галактическая Империя еще очень сильна. Поэтому на плечи Люка Скайуолкера и одиннадцати его боевых сотоварищей ложится бремя обороны нескольких повстанческих колоний.

Вам вновь придется сесть в кресло космического истребителя, чтобы отразить очередную волну атакующих имперцев. Но на этот раз большая часть боев будет проходить не в космосе, а в пределах атмосферы, так как войска империи пытаются захватить базы повстанцев. Тем не менее, иногда игроку повстречаются и космические операции. Например, в одном из эпизодов, игроку предстоит вызволить повстанцев, отбывающих срок в имперской тюрьме на планете Кессел. Игрок должен сначала обнаружить здание тюрьмы, расстрелять защитников освободить соратников, погрузить их в шаттлы и уберечь от постоянных налетов вездесущих Tie-Tighter'ов и Tie-Intercepter'ов. Причем пока вы будете разыскивать тюрьму, вас обстреляют не только стационарные противовоздушные системы и истребители, но и всеми любимые AT-Walker'ы. Самое интересное, что далеко не каждая миссия связана с полетом на X-Wing'ах, Y-wing'ах или A-Wing'ах. Не забыли разработчики и про более «приземленные» средства передвижения типа landspeeder'ов, air-speeder'ов и bike'ов, на которых вам придется кружить над пустынями, заснеженными равнинами и даже лавировать между крон густых деревьев. Все бои пройдут с применением стандартного для вселенной «Звездных войн» оружия: лазеров, ионных пушек, ракет и торпед. Так что никаких новшеств в данном компоненте не ожидается.

Несмотря на миссионную структуру Rogue Squadron, игра не будет линейной. В отряде, членом которого является игрок, всего двенадцать человек. Поэтому потеря любого из них может сильно сказаться на сложности дальнейших миссий. Разработчики обещают, что ваши коллеги по летному делу будут действительно ассами, и их не так легко сбить. Даже наоборот, в трудных ситуациях они придут вам на помощь и «снимут» назойливый interceptor с хвоста. Но, несмотря на это, вам все-таки нужно как следует заботиться об их здоровье, иначе проблем возникнет гораздо больше чем нужно.

Механика чуда

Большая часть воздушных конфликтов произойдет в мирах Татуин, Кессел и Мон Каламари. И если о первой планете поклонники «Звездных войн» имеют хоть какое-то понятие, то как выглядят остальные пока не ясно. Известно, что поверхности планет будет полностью трехмерны. Игроку предстоят совершить головокружительные полеты в глубоких каньонах, над иссушенными солнцем пустынями, озерами, густыми лесами и регионами с активной вулканической деятельностью.

Разработчики из Lucasarts гарантируют нам разнообразие и «видовом компоненте». Вам совершенно не обязательно обозревать местность из кабины звездного истребителя. Для удобства пользователей камеры будут располагаться так, чтобы показать все происходящее и сзади, и сверху, и еще с нескольких точек. Каким именно видом вы будете пользоваться — решать вам, но приятно, что у пользователей появится достаточно большой выбор.

К заявлению «лукасартовцев, что графическое оформление в серии Starwars всегда делалось на уровне, придраться трудновато. Вот и в Rogue Commander нас ждет масса различных «приятностей»: освещение в реальном режиме времени, куча различных спецэффектов типа дыма, свечения выхлопов, разноцветных лазерных разрядов.

Разумеется, вся эта красота перестанет казаться таковой, не обнаружив на вашей машины 3Dfx, но, что тут поделать — времена такие.

Я, как ярый поклонник фильма «Звездные войны», согласен с точкой зрения компании Lucasarts — данную тему закрывать пока еще слишком рано. Большая часть созданных до сих пор игр, основанных на этой тематике, оказывались до безобразия успешными. Ну, а если эта традиция продолжится и после появления Force Commander'а и Rogue Squadron'а никто, я думаю, особенно возражать не станет.

Данила Матвеев

Жанр	3D–action
Издатель	Activision
Разработчик	Ritual
Дата выхода	октябрь 1998 года
	Windows 95

Ну вот, дождались. Всю ночь ждали, от компьютера не отходили. Потом усталость все же заставила наименее крепких из нас сомкнуть веки и отправиться спать, а самые крепкие продолжали красными глазами взирать на мониторы.

И вот, случилось. Приблизительно в 5 часов утра по московскому времени сперва на сайте компании Activision, а затем и на многих других появилась демо–версия нового трехмерного шутера произведенного на свет группой разработчиков из Ritual. Дема занимает более 30 мегабайт, поэтому большая часть заинтересованного народа получила ее только к середине следующего дня.

Впечатление от игры осталось неоднозначное. С одной стороны, в SiN реализованы многие возможности, о которых до сих пор приходилось только мечтать. А с другой — реализованы эти возможности немного странно — не плохо, а именно странно.

Принято рецензию на игру начинать с рассказа о сюжете, предыстории и прочих подобных вещах. Но не теперь, потому как сейчас надо рассказать не о том, что разработчики обещают реализовать в конечной версии игры, а о том, что у нас есть на данный момент.

Ну и? Что есть: демо–версия, состоящая из 4 уровней и одного вступительного ролика; два уровня для однопользовательской игры и еще два — для сетевых баталий. Шесть видов оружия, один персонаж.

SiN начинается с ролика. Вступительного. Сделанного на движке игры. Из него мы узнаем, что когда какой–то большой полицейский босс ехал по своим делам на грузовом лифте, его нирвану нарушил некий очкарик и сообщил, что происходит ограбление банка. Босс огорчился и отправился на место преступления на вертолете, дабы навести там порядок и справедливость.

Заставка сделана довольно симпатично. Единственный серьезный ее недостаток — ее промотать нельзя. В этой деме нельзя сохраняться, поэтому просмотр ролика в 17 раз душевного равновесия не добавляет, а скорее даже наоборот.

Заставка плавно перетекает в саму игру. Весь первый уровень предстоит летать на вертолете, расстреливая бандитов, которые непонятным способом умудрились расставить на крышах окрестных зданий несколько ракетных установок. Ракеты несложно сбивать в воздухе, но можно этого и не делать: у меня терпение кончалось раньше, чем вертолет успевали сбить. После того как вы растстреляется все мишени, вертолет пойдет на посадку и вы отправитесь непосредственно в банк. Кстати, тут можно наглядно понаблюдать и первый баг в игре: если

в момент посадки вертолета продолжать давить на гашетку пулемета, то когда начнется промежуточный ролик и главного героя будут показывать, что называется "от третьего лица", все равно на экране будет болтаться пулеметная турель и загораживать половину обзора. Смотрится достаточно забавно.

Свершилось. Мы в банке, и вместо пулемета, припаянного к вертолету, в руках у героя простой пистолет. Игра началась...

Не оппоненты, а именно бандиты

Врагов в демо–версии SiN две разновидности: бандит обыкновенный и бандит в маске. Отличаются они вооружением и здоровьем.

Ну что ж, теперь все раскладываем по полочкам. Первое. Враги самые что ни на есть обыкновенные. В смысле, не похожие на себе подобных из других стрелялок, а реальные. Бандиты, которые просто зашли в банк, дабы его немного пограбить. Разумеется, в финальной версии SiN скорее всего появятся какие–нибудь "травянистки пупырчатые многоглазые", но пока их нет. Самое интересное, что многие характеризуют эту особенность как неоспоримое достоинство игры. Судя по всему, народ притомился от монстров неизвестного назначения и ему (народу) хочется пострелять кого–либо близкого и родного. Людей, грубо говоря.

Рассказ о врагах будет неполным, если не упомянуть об AI. Впечатление от него неоднозначное, но несколько основных тезисов сформулировать можно.

На самом низком уровне сложности враги ведут себя как полные идиоты. Да–да, именно как они. При виде игрока очень часто не стреляют, а продолжают с задумчи-

вым видом ходить на месте. Шквал пуль, оставляющих на стене дырки и осыпающий бандитов кучами осколков не вызывает ни малейшего сомнения. Про меткость компьютера я вообще молчу: достаточно присесть и попадать в вас будут очень и очень редко.

Но ситуация меняется вместе с повышением уровня сложности. Стрелковые качества у врагов улучшаются, они начинают прятаться за различными предметами и не стоят, как статуи под автоматным огнем. Можно даже сказать, что на Hard играть сложно. Не так, чтобы очень, но вряд ли удастся пройти уровень с первой попытки. Помните, что сохранятся нельзя...

Несомненный плюс SiN — очеловеченность персонажей. Но эта симпатичная фраза не означает, что солдаты будут проявлять бурю эмоций и шевелить лицами. Просто они ведут себя довольно естественно: прячутся от пуль за препятствия, когда один мчится к игроку, второй прикрывает его, отступать умеют. Однако все впечатление от сообразительности врагов портят многочисленные баги, которыми дема просто кишит. Например, враги периодически начинают бегать кругами на одном месте и на внешние раздражители не реагируют. Бывает и так: открываешь дверь, а за ней стоит злой человек в маске. Разумеется, в первый момент ты пугаешься, но потом замечаешь, что человеку твое присутствие, по большому счету, безразлично. Стоит себе, головой размахивает, а на игрока — ноль внимания. А если присесть, то попадать в тебя будут не редко, а очень редко. При этом не важно, где ты сидишь — на открытом пространстве или за диваном.

Наконец-то в трехмерной стрелялке появилась возможность наносить точечные ранения. Если попал в ногу, то там изменится текстура, и бандит схватится за вышеуказанную конечность. Для убиения врага требуется попасть один или два раза в голову или много-много раз в руку. Умирает жертва тоже по-разному, в зависимости от того, куда пришлась пуля.

Но и здесь много всего то ли непонятного, то ли недоделанного. Почему врагу без маски для смерти хватает одного попадания в голову, а врагу в маске надо два? Почему от раны в голове у бандита назад отлетают ноги? ну и так далее.

В целом оппоненты производят приятное впечатление. А если уберут баги и соотнесут повреждения с телодвижениями, то вообще все наладится.

Ты, любимый...

Теперь будем о себе. Значит речь пойдет о красоте и согласии. Играем, как уже было сказано выше, за крутого полицейского. Несмотря на, а возможно и из-за своей крутизны, в начале игры бронежилета у него нет, его придется отнимать позже.

Вас, прекрасного, поделят на несколько частей: руки, ноги, туловище и голова. Не пугайтесь, делить будут теоретически. Если игроку попадут в ногу, то повреждения будут намного меньше, чем если бы ему попали в голову. В голову, если на вас не надет шлем, хватает одного-двух выстрелов.

Вот, в общем, и все. Персонаж достаточно невыразителен и часто говорит шаблонные шутки. Искренне радуется, когда враги разлетаются на мелкие кусочки.

Оружье

Что есть?

Кулаки синие, пистолет обыкновенный, дробовик громкий, автомат неудобный и ракетница дурная.

Про кулаки забывать не стоит. Бывают такие моменты, когда патроны заканчиваются, и приходится переходить в рукопашную. Как не странно, но завалить врага с автоматом кулаками не намного сложнее, чем из пистолета. Особенно забавно бывает, когда тихо подползаешь к задумчивому террористу и начинаешь снизу добить его в пах. Через два-три удара он умирает.

Пистолет как пистоле. Ничего особенного, требует перезарядки.

Дробовик. Очень удобен на близких расстояниях и практически бесполезен на дальних. Вблизи буквально разрывает врага на куски. Единственное оружие, при стрельбе из которого не имеет смысла целится в голову. Палить надо аккуратно в пупок. Он сразу развязывается.

Автомат. В принципе, оружие достаточно мощное. Но патроны жрет как ненасытный, в связи с чем, если у игрока нет сертификата снайперской стрельбы из автоматического оружия, то лучше использовать пистолет.

Ракетница. Фу! Безобразие! Так опошлить некогда безмерно почитаемый прибамбас. Вызывает маленький такой, невыразительный взрыв (надо отдать должное — взрыв хоть и некрасивый, зато полигонный), которые способен разве что убить комара или слегка оплавить текстуру на стене.

В целом

Главное и несомненное достоинство SiN — интерактивность. Можно разбить лампу, и в коридоре станет темно. Можно расстрелять телефонный автомат — и он перестанет работать. Но больше всего впечатляет ситуация, которую можно спровоцировать с самом начале игры. Летая на вертолете, можно расстрелять вывеску, которая стоит на крыше банка. Она упадет вниз, и разобьет стеклянное окно, после чего или провалится внутрь помещения, или застрянет в проломе. А если она провалится внутрь, то очень много шансов на то, что будет сильно поврежден фонтан внутри. Из него выльется вода, и заколотит банкоматы, которые стоят у противоположной стены. Соответственно, работать хитрые механизмы больше не будут, отвечая снопом искр на все попытки призвать их к порядку.

Вывески сбиваются пулями или просто кулаками. Стекла бьются, а на стенах и дверях остаются следы от пуль.

Однако и тут не обошлось без багов. Если наделать дырок в открытой двери, а потом эту дверь закрыть, то дырки останутся висеть в воздухе. А трупы поверженных врагов исчезают через несколько секунд после их (трупов) безвременной кончины.

патроны и защита в SiN добываются очень примитивным способом — отнимаются у павших врагов. Долой гранатометы, невзначай разложенные по туалетам! Теперь если не прибил врага, то и автомата тебе не видать. Единственное исключение — это дробовик, который лежит в оружейном шкафчике в комнате охраны, к чему тоже придраться сложно.

К вопросу о мультиплеере

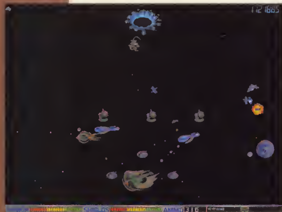
Он, конечно, есть, да только несколько неправильный. Сильно похож на Дюковский, только еще хуже. Снайперская винтовка — это, конечно, вещь, но только неудобное управление сводит на нет. Что сводит? А вообще все. Так что пока диагноз многопользовательской игре — отстой. Грубо говоря, у SiN'а есть перспективы. Как у однопользовательской игры. Движок немного устарел — Ку2, если говорить честно, уже вчерашний день. А так... Посмотрим, что получится. Пока окончательную оценку давать, по меньше мере, неразумно.

Алекс Подгорецкий aka Alex Wolf

Juggernaut Corps

Жанр	Аркада
Издатель	Shepherd's Worlds
Разработчик	Shepherd's Worlds
Системные требования	P-75, 16 Mb RAM
Рекомендуется	P-133, 24 Mb RAM
Multiplayer	DirectPlay
	Windows 95

В 6 (14) номере "Навигатора", уже проходило описание данной игры на основе shareware, состоящей из одного эпизода. Появившаяся в редакции, буквально на днях, полная версия игры дает возможность составить о ней более подробное впечатление. Итак, Juggernaut Corps представляет из себя подобие Astrorock — на статичном экране перемещается кораблик и расстреливает врагов, попутно собирая всевозможные "бонусы". Такая примитивная концепция, тем не менее, исполнена в очень симпатичной 3D-рендеренной SVGA графике.



За злобных пришельцев замолвите слово...

"Они появились внезапно. Открыли зоны гиперперехода и предательски уничтожили большую часть нашего флота несколькими мощными залпами. Немногие корабли Альянса смогли ответить хоть одним выстрелом. Вскоре было ясно — битва для нас проиграна. Противники, назвавшиеся CAN-8932, дали время на раздумье и предложили Альянсу полностью капитулировать. Чтобы мы не успели организовать хоть какое-нибудь подобие атаки, они прикрыли планеты Альянса силовыми щитами — ни один корабль не мог взлететь, не превратившись в облако пыли... Казалось шансов на победу нет, но ... ученые нашли способ прорваться через щиты (только не спрашивайте меня как...). "Яйцеголовые" сказали, что оснастить зтим устройством могут только один корабль, да и то, не самых крупных размеров... Этот корабль должен пролететь сквозь тьму врагов, уничтожить их флагманы, каждый из которых содержит по злементу ключа, дающего доступ на планету, где содержится мощнейшее оружие "Армагеддон", способное разметать весь флот пришельцев... И способны на зто только мы — Juggernaut Corpse. Элитные бойцы, набранные из десятков различных рас, входящих в Альянс... Сегодня лучший боец подразделения (то есть вы) будет допущен к кораблю, который должен спасти все разумные расы Альянса. Он будет нашим единственным шансом на победу!"

За такими проникновенными речами (кстати, в игре нет заставочного "мультика", все вышесказанное вольное изложение текстового файла, который и играет роль интро — вводит вас в курс событий) вы начинаете понимать, что "козлом отпущения", естественно, выбрали вас. Это именно вам придется пройти все 50 уровней игры, попутно вынося армады врагов, собирая коллекцию средств уничтожения и "бонусов", терять жизни и проходить уровни заново, сдерживая желания вдребезги сломать клавиатуру и сотворить что-либо нехорошее с человеком, убравшим режим скоростного торможения, который так облегчал игру в shareware версии...

Чувство "дежа вю"

Графически JC не изменилась (еще бы, ведь графика и так была на высоте... для аркады подобного типа), да и в игровой механике мало нового. Основное отличие от shareware версии количественное, то есть добавлены новые саундтреки, новые уровни, новые враги и оружие. Убрали столь полезный режим скоростного торможения, позволявший нажав всего лишь одну кнопку, мгновенно остановиться и спокойно расстрелять врагов, а не болтаться как... как корабль летящий по инерции. Вместо столь удобной опции появилась возможность "стрейфа" (прям какой-то Quake, а не аркада). В остальном же, игра как была похожа на приснопамятный Astrorock, так и осталась без изменений. Разница между Astrorock и JC только в том, что в JC надо уничтожать не группы метеоритов, а вражеские корабли, которые впрочем (видно сказывается наследие) так и норовят взять вас на таран. Впрочем НЕТ, в JC нам поставили еще и некую цель — уничтожить устройство, которое прикрывает планету знергощитом и проскочить в портал до появления превосходящих сил противника. Врагов много, и они весьма разнообразны — зто радует. Радует также и то, что орудий их изничтожения тоже довольно много, около 10 видов (на практике зтого вполне достаточно). Враги пытаются взять вас на таран, вы пытаетесь не допустить зтого, подбираете оружие и снова уворачиваетесь от "камикадзе", прущих на вас, опять подбираете "бонусы" и снова... И весь зтот бедлам происходит под странные звуки, исторгаемые вашей звуковой картой...

Итак, если выносить приговор, то он будет примерно таков: если shareware версия была способна порадовать, то полная версия успевает утомить где-то на третьем — четвертом зпизоде, после N-дцатой попытки уничтожить очередного босса...

Игровой интерес	●●●○○○○○○○
Графика	●●●●●●○○○○
Звук и музыка	●●●●○○○○○○
Управление	●●●○○○○○○○
Рейтинг	**3.8**

Время освоения: до 5 минут
Сложность: низкая
Знание английского: не требуется

Гога Штангенциркуль

Small Soldiers

Жанр	Action + Fighting
Разработчик	EAI
Издатель	Hasbro Interactive
Системные требования	P-133, 16 Mb RAM
Рекомендуется	P-200, 32 Mb RAM, 3Dfx
Multiplayer	2 игрока
	Windows 95

Выпускать игры по мотивам знаменитых фильмов — практика довольно таки распространенная. Фильмы, использующие вселенную и сюжет какой-нибудь игры, тоже уже не редкость. А вот снимать фильм, и параллельно заниматься разработкой компьютерной игры — зто уже кое-что новенькое. Совсем недавно на видео появился фильм Small Soldiers. И вот, практически одновременно, появляются две игры, действие которых происходит в вышеупомянутой вселенной. Описание одной из них (Small Soldiers: Squad Command), достаточно неординарной тактической real-time стратегии, вы могли прочитать в предыдущем номере. Теперь же, на суд читателей предлагается еще одно творение, из серии Small Soldiers. На зтот раз Hasbro Interactive решила опробовать свои возможности в жанре 3D Fighting. И надо заметить, что конечный продукт весьма даже неплох. Прямо таки совсем неплох. Даже играть интересно. Очень.

Из жизни лилипутов

Не буду вдаваться в подробности, пересказывая концепцию вселенной Small Soldiers, так как фильм еще посмотреть не успел. Вкратце смысл таков: представители отряда Commandos призваны разобраться с “плохими” ребятами из семейства Gorgonites. Причем, если в Squad Command вы брали на себя тактическое командование отрядом той или иной стороны, то в Globotech Design Lab вам предстоит непосредственно управлять одним из подчиненных, используя аркадные навыки. С первого взгляда игра напоминает популярные “Micro Machines”, только вот вместо автомобильчиков приходится возиться с пластиковыми игрушками. Антураж уровней практически тот же — сражения с монстряками противника ведутся в ванной и детской спальне, в гостиной и мастерской. Уровни в меру интерактивны. Например, если деретесь на кухонном столе и срываетесь со скользкой раковины на пол, то разбиваетесь вдребезги. То же самое происходит при падении со шкафа.

Сделай сам

Будь Small Soldiers обыкновенным файтингом, они вряд ли привлекли бы ваше внимание. Но, к счастью, не все так просто. Вам предстоит не только пережить серию схваток с противником — нет, вы сами будете в буквальном смысле зтого слова, “собирать” своего солдата из различных частей, обучать его новым приемам, повышать характеристики героя, заменяя комплектующие на более новые модели. Что-то я не припомню похожих игр, разве что доисторический One Must Fall 2097.

Итак, обо всем по порядку. Принимая на себя роль командира-дизайнера, вы получаете в свое распоряжение отряд из пяти... кгхм... человек, причем каждого из зтих человечков можно собрать с нуля, либо использовать одного из готовых героев. Герои, само собой, взяты из одноименного фильма. Причем играть можно как за хороших (Commandos), так и за плохих (Gorgonites).

Из чего состоит солдат? В кратком пособии по анатомии для дизайнеров Globotech Lab по зтому поводу сказано: “Каждый солдат формируется из рук в количестве двух штук, такого же количества ног, одной головы, и, собственно говоря, фигуры”. Руки солдату нужны для того, чтобы бить и держать всевозможные вспомогательные предметы, ноги — опять же, бить и бегать (безногий калека может передвигаться посредством рук, но зто редкость), а голова вырабатывает знергию, для поддержания жизнедеятельности всего остального. Существует также микропроцессор. Чем он круче, тем больше специальных движений может освоить ваш питомец. Разнообразные приемы (а их насчитывается около дюжины) позволяют солдату более быстро и зффектно линчевать соперника. Вновь собранного солдата можно раскрасить по вкусу, используя отведенную под зто дело опцию. К сожалению, создать свою собственную расцветку нельзя, приходиться довольствоваться тем, что есть. И, наконец, героя можно наградить одной из определенных насмешек. Чтобы во время схватки со своим товарищем можно было громко сказать что-нибудь типа “У тебя еще молоко на губах не обсохло”... или что-нибудь пожестче.

В игре очень четко соблюден баланс. Деньги на закупку комплектующих отсутствуют как класс.

Но в этом-то и заключается вся прелесть менеджмента. Замена комплектующих осуществляется по принципу — старое снял, новое поставил. Причем, не существует какой-нибудь крутой железяки, на которую надо копить полгода. Каждая деталь обладает набором достоинств и недостатков. Например, тело из титана обладает большим запасом прочности, но много весит и жрет уйму энергии, в то время, как алюминиевый торс, хоть и не слишком прочен, зато позволяет солдату быстрее бегать и выше прыгать. Такой вот хитрый баланс вынуждает игрока не использовать на протяжении всей игры одного и того же героя, а собирать его для определенной схватки заново, выбирая что поднавернуть, а чем пожертвовать. Причем, к чести разработчиков, следует отметить, что стандартные герои идеально сбалансированы и великолепно подходят для большинства ситуаций.

Цель игры достаточно проста. Есть пять зон, необходимо пройти каждую из них по пять раз, как можно меньше при этом проигрывая. За прохождение вашему отряду присваиваются всевозможные награды. Помимо прочего, после каждого сражения можно получить видео-сообщение оскорбительно-хвалебного содержания (в зависимости от исхода предшествующего поединка) от весьма миловидной девушки. Которое действует получше нарисованных медалей.

Пластилиновая ворона

Теперь переходим к самому главному. К боям. В частности, попытаемся сравнить Small Soldiers с одним из существующих файтингов. Причем сравнение будет явно не в пользу последнего творения фирмы Hasbro. Объясняется сей прискорбный факт обилием всевозможных глюков и багов, крайне неплодотворно влияющих на игровой процесс. Причем, глюки не столько технические (эти тоже есть, но о них позже), сколько общего недоработанного/недоделанного характера.

В частности, определенное недоумение вызывают движения героев. Они не то чтобы нереальны, а смотрятся, как если бы анимацией персонажей занимался первоклассник. Согласен, о какой реалистичности может идти речь в игрушке такого типа (ведь не Mortal Kombat), но простейшие законы физики могли бы соблюсти. Прыжки неестественные, реализация многих приемов вызывает эстетическое недоумение, бег солдата похож на бег на месте. Процесс обламывания рук и ног происходит чуть ли не случайным образом. В целом, сделано красиво, но непрофессионально.

О графическом исполнение игры. Под 3Dfx все смотрится очень даже неплохо. Отрендеренные фоны со сглаженными текстурами, и неплохо анимированные фигуры солдат. Только вот забыли разработчики, что такое цветное освещение и прочие навороты, для которых, в принципе, и создавался 3D ускоритель. Забыли они также и то, что десять-пятнадцать полигонов на одну фигурку (утрирую слегка, не без этого) безусловно мало. Что стены, в силу своей твердой породы, не являются вязкими и липкими. Солдат не может забуриться головой в бетонный блок. Нет, может я что-то и не понял насчет классной задумки создателей, но, по-моему, все вышеописанное есть недостатки движка, и не более. Крыть нечем. Движок, вдобавок, тормозной. Без ускорителя просто играть невозможно. И с железкой FPS ничтожно мал. Для двух полигональных фигур на отрендереном бэкграунде 15 кадров в секунду!. Техническая реализация подкачала. Однако, все недостатки все-равно не могут перекрыть одно неоспоримое достоинство. В игру интересно играть. Получаешь удовольствие, заряд бодрости. Сама идея хороша, всевозможные навороты — по делу. Что тут еще можно сказать? А то, что побольше бы таких игрушек — веселых и разных.

Игровой интерес	●●●●●●●○○○
Графика	●●●●●●●○○○
Звук и музыка	●●●●●●●●○○
Управление	●●●●○○○○○○

Рейтинг 6.5

Время освоения: от 2 до 4 часов
Сложность: высокая
Знание английского: не требуется

Николай Барышников

Rampage World Tour

Жанр	аркада
Издатель	Midway Games
Разработчик	Point of View
Системные требования	Pentium 120, 16 RAM, 1MB Video RAM
Рекомендуется	Pentium 166, 32 RAM, 2MB Vidoe RAM
Multiplayer	LAN, hotseat
	Windows 95

Давным–давно, в конце восьмидесятых, во времена 86–ых компьютеров и CGA графики появилась весьма симпатичная аркадка, в которой игрок руководил действиями огромного монстра. Целью игры являлось уничтожение всевозможных городов, а также поедание мирного населения. Игрушка пользовалось определенной популярностью в кругу тогдашних геймеров, так как выгодно отличалась от остальных аркад. Вы играли не за хорошего супермена, который должен был спасти мир от полчищ злодеев. Наоборот, вам предстояло олицетворять само зло в роли беспощадной зверюги. Игры такого плана всегда были и будут популярны, вспомним хотя бы Dungeon Keeper. И вот теперь, спустя столько лет, компания Point of View решила переделать ту древнюю игрушку в соответствии с сегодняшними требованиями пользователей и аппаратными возможностями компьютеров.

Крушите все!

Название Rampage говорит само за себя (с английского это слово переводится как «ярость» или «неистовство»). И действительно, из некой «супер–пупер» секретной лаборатории вырываются три огромных монстра. Один из них напоминает Кинг Конга, второй похож на динозавра, ну а третий — вылитый Серый Волк, только покрашенный в синий цвет и увеличенный в тысячу раз. Все три монстра не питают особой любви к роду человеческому и стремятся сокрушить и разломать все, что встречается по дороге, будь–то дом, машина, телефонная будка или газетный киоск. Смысл игры весьма прост — берете под свое бдительное руководство одного из трех монстров и начинаете «буйствовать». Для перехода на следующий уровень (в новый населенный пункт) необходимо разломать большую часть зданий в текущем городе, а желательно полностью стереть его с лица Земли. Естественно, каждый город наполнен мирными жителями, которые и составляют пищу для этих ходячих разрушителей. Помните, что теперь ваша цель не спасать, а съедать, поэтому не стоит брезговать ни детьми, ни старушками в инвалидных колясках, ни влюбленными парочками.

Кроме мирных жителей вам повстречаются полицейские и (на более продвинутых уровнях) военные. Эта категория «граждан» будет весьма активно сопротивляться и мешать вашим действиям. В начале игры полицейские располагают только слабеньким стрелковым оружием, динамитными шашками и вертолетами, выстрелы которых не приносят большого ущерба здоровью вашего громилы. Но дальше, где–то после десятого уровня, появятся пулеметчики, летающие огнеметчики, танки, боевые роботы, космические корабли, минометы, летающие тарелки и патрульные катера. Практически любой из перечисленных оппонентов может существенно ухудшить здоровье монстра, поэтому не стоит подставляться под их выстрелы. Желательно уничтожить тяжеловооруженных врагов, прежде чем заниматься пожиранием мирных жителей.

Технология разрушений

Динозавр, волк или обезьяна, находящиеся под вашим руководством могут перемещаться по улице и залезать на здания. Плюс к этому они неплохо прыгают, бьют ногой и рукой. Чтобы разрушить здание, вам придется на него сначала взобраться, а потом начать молотить по стенам руками и ногами. Удар ногой более мощный, им можно разрушить целый этаж. Руками нужно орудовать, когда в разбитом окне виднеется человек или какой–нибудь предмет. Находящийся в здании человек и предмет будут съедены, а показатель здоровья вашего «героя» повысится. Не все вещи съедобны, поэтому не удивляйтесь, если монстра стошнит после того, как он проглотит кресло или холодильник. Кроме еды и людей изредка попадаются специальные бонусы. Некоторые из них могут увеличить силу удара, вторые вообще превратят вашего подопечного в супер–монстра, третьи позволят ему плеваться огненными сгустками, а четвертые просто прибавят очков. Иногда встречаются такие предметы, как подсвечник или бомба. После удара по данным предметам можете смело переходить к следующему строению — это либо сгорит, либо взорвется.

Самый действенный способ уничтожения зданий такой: взбираетесь на крышу здания и начинаете колошматить по ней кулаками или прыгать как кузнечик. Через пару секунд дом рухнет. Причем совсем необязательно ломать постройку целиком, после значительных повреждений, она вскоре развалится уже без вашей помощи.

Перелет между странами и городами обставлен как бонусный уровень, когда монстру, сидящему на самолете нужно пролетать сквозь облака, воздушные шары и другие объекты, за что начисляются призовые очки.

В общем Rampage — неплохая, веселая аркадка с симпатичной графикой и приятным звуковым оформлением. Единственный недостаток игры заключается в том, что где–то после двадцатого уровня она начинает надоедать, так как практически ничего нового на экране больше не видишь, только солдат и полицейских становится больше. Тем не менее, весело провести несколько часов, особенно поиграв с приятелями.

Игровой интерес	●●●●●●●○○○
Графика	●●●●●○○○○○
Звук и музыка	●●●●●●●○○○
Управление	●●●●●●●○○○

Рейтинг 6.3

Время освоения: до 30 минут
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

STRATEGY

Николай Барышников

Malkari

Жанр	стратегия
Издатель	Interactive Magic
Разработчик	Interactive Magic
Дата выхода	осень 1998
	Windows95

После появления Master of Orion чуть ли не каждый третий разработчик посчитал за святую обязанность состряпать хотя бы одну эпическую космическую стратегию. Какие из этих «саг» были хуже, какие лучше, судить не берусь. Факт заключается в том, что в один прекрасный момент игр такого жанра стало больше чем много. Вот и компания Interactive Magic решила не упускать такую возможность и в скором времени собирается спустить со стапелей очередную звездную стратегию.

Начало Конца...

За долго до появления человека в звездной системе Малкари существовала жизнь. Одну из планет солнечной системы населяла весьма высокоразвитая цивилизация. Но однажды, в пределы системы Малкари залетела блуждающая звезда. Ее появление вызвало страшные природные катаклизмы на всех планетах, раса малкарианцев оказалась на грани уничтожения.

Но малкарианцы были не лыком шиты. Как только астрономы предсказали появление чужеродного небесного тела, все ученые стали думать крепкую думу. Через несколько лет упорных размышлений было решено создать огромные убежища где-то в глубине астероидного поля, подальше от траектории полета звезды. Самое интересное, что малкарианцы не собирались сами селиться в этих убежищах, а лишь сложили туда носители информации, содержавшие их научные достижения и генетические образцы. Они надеялись, что после катастрофы компьютеры убежищ восстановят своих создателей по генетическому коду, и, рано или поздно, древняя раса вновь оживет. Но чем ближе надвигался день катастрофы, тем больше проблем возникало в обществе. Представители различных научных гильдий чуть ли не с оружием в руках готовы были воевать за место в убежище...

В назначенный час блуждающая звезда совершила свое черное дело. Планеты солнечной системы не выдержали гравитационных перегрузок и полопались как мыльные пузыри. Ни один малкари не пережил катастрофы. Только убежища, не потревоженные галактическими вихрями, бесшумно кружились в астероидном поле. Через заданный промежуток времени процесс оживления начался. Один за одним из гигантских пробирок выходили клоны малкари, являвшиеся точными копиями прародителей.

Но как только на свете появляется больше двух человек, рождаются и конфликты. Так и старая вражда между малкари, принадлежавшим различным гильдиями, вспыхнула вновь. Они больше не могли и не хотели жить вместе. Тем не менее, нашлись мудрецы, которые поняли, что такой путь ведет к хаосу, а не к процветанию. Малкарианцы нуждались в сильном руководителе, способном взять под свой контроль все гильдии. Каким путем ему это удастся, силой дипломатии или оружия, неизвестно. Но только в этом случае раса малкари вернет себе утраченное могущество и гармонию.

Вакуумные разборки

Игроку предстоит сыграть роль такого выдающегося лидера. Вам нужно будет взять под свою опеку одну из пяти гильдий и постараться покорить все остальные. От солнечной системы Малкари остались лишь сотни тысяч астероидов разных размеров, кружащих по орбитам бывших планет. Именно астероиды и их минералы представляют интерес для членов гильдий. Вашей целью является захват, исследование и использование данных космических тел. Добытые минералы позволят строить боевые космические корабли, при помощи которых вы захватите новые территории. Затем цикл вновь повторится в соответствии с законом стратегических игр — больше ископаемых, больше кораблей. Разумеется, остальные четыре гильдии не будут дремать и точно также пустятся в погоню за астероидами.

Самым ценным призом являются убежища, разбросанные по всей солнечной системе. Тот кто контролирует их, имеет доступ к новым технологиям, может модернизировать боевые корабли да и просто приобретает солидный политический вес. Как только одна из противоборствующих сторон захватит большую часть астероидов и убежищ, она победит, а ее лидер станет императором (уж не переиграли ли разработчики в Master of Orion:)?)

Судя по всему, Malkari будет практически полностью копировать все тот же МоО — та же пошаговость, исследование новых территорий, экономическое и научное развитие, космические схватки и вновь сражения за землю. Бои будут проходить как в космосе, так и на поверхности космических обломков. Главным отличием Malkari является практически полная трехмерность. Не могу сказать, что 3D сильно украшает космические стратегии, тем не менее, сейчас все меньше становится «плоских» игрушек, так что посмотрим, чего там «наколдуют» ребята из Interactive Magic.

Симпатичной особенностью игры станет возможность сбора кораблей из нескольких модулей, несущих разные функции (защитные, атакующие и прочие). Если корабль устареет в следствие научно технической революции, то вам не нужно будет сдавать его в утиль, просто замените пару модулей на более совершенные.

Пока ничего не известно про систему дипломатических отношений, но хотелось бы, чтобы она присутствовала. Остается добавить, что Malkari поддерживаетmultiplayer (Интренет, LAN), одновременно играть смогут до сорока человек.

В общем, в худшем случае нас ждет всего лишь убогий клон великолепного МоО, а в лучшем — что-то новенькое, хотя верится в это с трудом.

Николай Барышников

Warlords III
Darklords Rising

Жанр	пошаговая стратегия
Издатель	Red Orb
Разработчик	Red Orb
Дата выхода	3 квартал 1998
	Windows95

Первая часть Warlords в свое время была очень популярна, несмотря даже не некоторую неуклюжесть графического оформления. Продолжение пользовалось еще большей любовью пользователей. К сожалению, третья часть несколько подкачала, так как особых новинок игрок в ней никто не увидел. Наверняка, из-за этого «прокола» разработчиков серия потеряла некоторую часть своего очарования и достаточно большое количество поклонников. Тем не менее, компания Red Orb планирует выпустить «аддон» к третьим Warlords.

Примите рекрутов, генерал

Основным отличием «аддона» от третьей части является внушительное пополнение, которое вольется в ряды героев. К старым персонажам добавятся еще пять: алхимик, монах, бард, варвар и заклинатель. У алхимика и заклинателя меньше хитпойнтов, чем у бойцов, зато они могут вызывать различных магических существ, например, големов, адских псов или демонов. Также им доступны всевозможные заклинания, в том числе атакующие (стена силы, телепортация и прочее). У монахов свои особенности: они лучше владеют ресурсами человеческого организма, из-за чего получают дополнительные бонусы, к примеру, ходят дальше. Барды постоянно распевают песни, которые, повышая мораль войск, делают солдат бесстрашными, да и просто помогают им в битве. Варвар — огромный волосатый и грубый мужик, предпочитающий орудовать дубиной, а не вести мирные переговоры.

Кроме этих дополнительных персонажей нас ждет и масса новых заклинаний. Заклятие «телепортация» позволит перенести героя в любой дружественный город. Заклинание «создать артефакт» само приведет к вам в руки ближайший магический предмет. Ну а, скажем, «злой глаз» увеличит силу ядовитых, парализующих и болезнетворных укусов различных монстров. Одно из новых заклятий наверняка порадует тех, кто уважает армию нежити. Оно вызывает полчища скелетов, зомби и даже более сильных живых мертвецов.

Ну и что за «аддон» без дополнительных боевых единиц и «свежих» монстров. Разработчики планируют ввести более 30 новых юнитов, обладающих различной мощью и специальными способностями. Парочка дополнительных монстров не спасует даже перед драконом, ведь имя им: огненный и ледяной демоны. Естественно, что в арсенале новых существ есть такие виды атак, как кислотное или ядовитое дыхание.

Разработчики собираются еще усилить бывший достаточно сильным AI и научить его дополнительным стратегическим приемам. Теперь компьютер будет более грамотно компоновать армии, стараясь извлечь максимальную выгоду из специальных возможностей и атак некоторых существ. Плюс к этому компьютерные игроки будут не просто составлять армии и постоянно бросать их в бой, но и делать это в нужное время в нужном месте, следовательно держать незащищенные города в тылу вам больше не удастся.

Темные силы вновь наступают

Продолжение игры будет включать в себя все миссии из Reign of Heroes (Banewars),а также к этой кампании добавятся четыре новых, состоящие из 28 миссий. Также прилагаются и 15 отдельных сценариев.

Некоторые миссии выглядят весьма заманчиво, например, в «Битве Титанов» во главе каждой из противоборствующих сторон будет стоять герой десятого уровня, в армии которого найдутся и драконы, и демоны. А вот в «Крестовом походе» придется как следует поразмыслить: у вас будет всего пара городов и хиленькая армия, а у компьютера по-настоящему большая армия..

Если в старых Warlords победа достигалась одним способом — захватом большей части нейтральных и вражеских городов, то теперь все будет гораздо сложнее. Например, появятся такие понятия, как «царь горы», «захват флага» и «крепость». В «царе горы» игроку предстоит занять город и удерживать его на протяжении нескольких ходов. В «захвати флаг» вам нужно будет отыскать определенное количество магических предметов и отдать их какому-то герою. «Крепость» подразумевает захват столиц всех враждебных сторон.

Ну а тот, кто устанет от предложенных кампаний и сценариев, сможет создать свои собственные при помощи генератора случайных карт. Кроме этого, как и в предыдущих частях, можно отрегулировать количество городов, руин, рек, гор, холмов и прочих объектов, находящихся на только что сгенерированной карте.

Также в игру будет встроен редактор миссий, с помощью которого игроки смогут «наворотить» абсолютно немыслимые сочетания пейзажей, городов, артефактов и армий. Редактор позволит создавать совершенно новые виды монстров и магических предметов, все зависит только от вашей фантазии.

Внешность обманчива

Внешний вид Warlords практически не претерпит изменений, останется все тот же вид сверху, сохранятся города и дороги, никуда не исчезнет окошко сражений. Возможно немного изменится обрамление различных всплывающих менюшек, но не более того. Тем не менее, глобальных перемен ждать не стоит, разве что встроенный редактор чем-нибудь удивит.

Не судите меня строго, но, несмотря на мою любовь к серии, мне кажется, что Warlords постепенно начинают вырождаться. Да, появляются новые классы героев, новые заклинания, новые монстры, зато как-то незаметно теряется лицо игры, пропадает ее индивидуальность и непохожесть на остальные стратегии. Хотя, быть может, Darklords Rising меня переубедит.

Александр Никитин

Caesar 3

Жанр	RTS
Издатель	Sierra
Разработчик	Sierra On-line
Дата выхода	третий квартал 1998
	Windows 95

Вряд ли найдутся люди, не знакомые с Caesar2. Но, все-таки, напомню, что целью этой игры являлось развитие некоего римского городка. Как только под вашим чутким руководством город дорастал до определенных размеров, вас отправляли в очередную провинцию для постройки нового поселения. С каждым уровнем делать это становилось все сложнее, так как ухудшались климатические условия, увеличивалось количество недоброжелателей, чаще нападали враги и т. д. В идеале, пройдя все уровни, вы могли получить практически императорский статус и войти в историю, вписав свое имя рядом с именами Юлия Цезаря или Нерона.

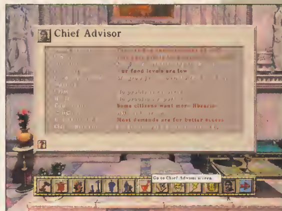
В Caesar 2 вы также могли развивать и саму провинцию, распахивая землю под фермы, возводя рудники, порты и торговые пункты. Кроме этого, можно было набирать армию и атаковать деревни местных жителей, не признававших власть Римской Империи.

В третьей части игры вам будут доступны примерно те же функции, но многое изменится в лучшую сторону. Например, если раньше все бои проходили на некотором абстрактном, несуществующем, поле, то теперь армия врага пройдет маршем по территории вверенной вам провинции и осадит город. Вражеские боевые слоны легко смогут прогуляться по улицам вашего города, если, конечно, их не перестреляют бравые защитники. Естественно, что после таких рейдов игроку придется поднимать из руин половину построек, ибо тогдашние стройматериалы очень плохо относились к боевым слонам и катапультам.

Дальнейшее развитие получила идея «пешеходов». Теперь у каждого здания будет свой хозяин (пекарь будет жить в пекарне, богач — во дворце, а артист — в театре). Это чем-то напоминает Settlers, которую сложно представить себе без снующих туда-сюда граждан различных профессий. Главное, чтобы эта идея не доводилась до абсурда, и не возникали гигантские пробки на улицах строящегося города. Появятся и достаточно непривычные персонажи, к примеру укротители львов.

Кроме эстетической функции каждый из таких «пешеходов» выполняет еще и массу практических. Радиус его перемещений показывает «дальность» действия конкретного здания, что весьма полезно, так как каждый раз лезть в специальное меню и сверяться со «сферами влияний» построек очень неудобно. Плюс к этому, по щелчку мышки на любом участке игровой карты вы получите не только полный отчет о характере местности, наличии воды, пищи и прочих ресурсов, но и сможете узнать, что о вас думают жители данного района. Ткните мышкой в прохожего, и, в специальном окошке появится фраза, характеризующая его настроение. Если ему не хватает воды или еды, он прямо так и заявит.

Другим приятным новшеством Caesar 3 является то, что компьютер и сам легко справляется с различными задачками так называемого микроменеджмента. Например, вам не стоит каждый раз назначать новых горожан на определенные работы, вместо этого просто укажите компьютеру, какие виды работ вам кажутся первостепенными, а какие являются менее важными. В этом случае горожане и без вашего руководства займутся нужным делом. Скажем, если игроку вдруг понадобилось быстро увеличить армейский контингент, то новые жители сами



пойдут записываться на воинскую службу, вместо того, чтобы «пахать» на ферме или торговать на рынке. Такое общественное разделение труда оказывается полезным и в случае, когда дела идут совсем паршиво, и жители начинают собирать скарб и «уматывать» в другую провинцию. При массовом переселении отток рабочих будет происходить только с самых низкоприоритетных работ.

Но не стоит полностью сосредотачиваться на каком-нибудь одном виде работ и забывать про остальные. При отсутствии достаточного количества инженеров здания начнут потихоньку разваливаться, при маленькой численности местного эквивалента полицейских резко возрастет уровень преступности, и сильно снизятся доходы, так как казну начнут потихоньку разворовывать. Так что вам придется достаточно быстро и гибко реагировать на малейшие изменения в игровой ситуации, и в экстренном порядке отправлять недостающее количество рабочих на «горячие» участки.

Разработчики клятвенно обещают, что для выполнения вышеперечисленных функций, а также многих других, игроку не придется рыскать по дюжинам менюшек и разыгрывать на клавиатуре партии для фортепиано. Верится в это достаточно легко, так как, Caesar 2 обладал достаточно простым и удобным интерфейсом с обилием «выпадающих» окошек и кнопочек, максимально упрощавших процесс правления.

А мы монтажники-высотники!

Сам процесс строительства, конечно, очень важен, но не стоит забывать и про человеческий фактор. Кормите, поите и снабжайте работой ваших горожан. Иначе они начнут уезжать или, еще хуже, бастовать и заниматься саботажем. Мораль подданных можно поднять искусственным путем, предложив им зрелища вместо хлеба — стройте колизеи, бани, арены и храмы. Хорошие отношения с Императором также залог успеха — не забывайте делать ему подарки и быстро реагировать на его просьбы. В этом случае быстрый карьерный рост вам обеспечен, глядишь, через пару десятков миссий и сами станете Императором. Помните, что многое в этой жизни решается и в небесной канцелярии, поэтому не завывайте время от времени напоминать тамошним «служащим» о вашем существовании. Идеальный способ разом задобрить весь пантеон богов — регулярное проведение шумных фестивалей и празднеств в их поддержку. Многочисленные священники всегда будут рады поведать игроку, что думает о нем и его подданных то или иное божество. Не стоит расстраивать высшие силы, ибо врага опаснее чем Марс (бог войны) придумать сложно. Ну а, если боги будут довольны, то все дела пойдут как по маслу, противник сдастся без боя, а главные ворота города окажутся слишком узкими, чтобы пустить всех желающих получить вид на жительство.

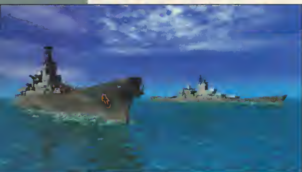
Разработчики из Sierra заявили, что приняли во внимание большую часть советов пользователей, полученных после выхода второй части игры. Изменения затронут не только геймплей, но и графическое оформление. Графика станет более детальной, количественно и качественно изменятся анимации. По скриншотам трудно определить, так ли все и будет, но, во всяком случае, смотрятся они вполне достойно. Кроме этого появятся новые музыкальные темы, возрастет количество звуковых эффектов.

Пока точно не известно, какие новые здания появятся, сколько их будет, и как они повлияют на игровой процесс. Скажу лишь, что авторы планируют ввести достаточно большое количество новинок, а иначе в Caesar 3 никто просто играть не станет

Николай Барышников

Global Domination

Жанр	RTS
Издатель	Psygnosis
Разработчик	Psygnosis
Дата выхода	сентябрь 1998
	Windows 95



В начале девяностых еще никто не думал что холодная война может закончится поражением одной из сторон. Поэтому время от времени появлялись игры соответствующей направленности и содержания. Например, большой популярностью пользовалась военно-юмористическая игрушка Nuclear War. Вы играли роль главы одной из, существовавших в то время, ядерных держав. Между странами, представленными в Nuclear War, вспыхивал конфликт, разрешить который можно было только при помощи ядерного оружия. Геймплей был максимально прост и заключался в обменах термоядерными ударами. Теперь, спустя столько лет, компания Psygnosis решила создать нечто подобное.

100 мегатонн — это больно

Вы являетесь членом некоторой солидной организации, носящей название ULTRA. Данное объединение противостоит не менее значительной конторе, скрывающейся за аббревиатурой WOE. Фактически, обе эти организации борются за глобальное превосходство, за контроль территорий и ресурсов. В начале игры вы всего лишь рядовой член ULTRA, но в случае успешного выполнения различных задач командования, наверняка пойдете на повышение. В каждой миссии под вашим управлением будут находиться несколько стран, здоровье которых нужно оберегать всеми доступными средствами Плюс к этому необходимо захватывать или уничтожать (кому что ближе по духу) территории, контролируемые конкурирующей организацией. Но вам не придется в срочном порядке возводить десятки заводов и налаживать массовое производство танков. В Global Domination все проблемы и споры решаются просто, без шума и пыли — роняете на голову оппонентов пару ракет с термоядерными боеголовками, и готово. Разумеется, до такой степени абстракции дело не доходит. Враг тоже атакует и защищается с упорством, достойным ослика Иа.

Игровой процесс выглядит следующим образом. Кликаете на своей территории, выбираете тип вооружения и тыкаете на вражеской. После этого наблюдаете за дугообразным полетом ракет и, если их не сбили, радуетесь, рассматривая красочный многоцветный "буууммм". Враг обязательно постарается перехватить смертоносные боеголовки еще в воздухе. Для этого он, да и вы тоже, имеете в своем арсенале противовоздушную систему Patriot. Кроме этого существуют и другие средства обороны: зенитные комплексы, постановщики помех, которые могут расстроить компьютер вражеских ракет и заставить их взорваться раньше времени. Ну а самым забавным оборонительным средством является некоторое устройство, способное перепрограммировать ракеты оппонентов таким образом, чтобы они падали на головы "своих".

Количество средств поражения еще больше порадует любителей побряцать оружием. Кроме обычных ракет присутствуют разнообразные бомбы, лазерное оружие. Да и сами ракеты бывают не только фугасными, но и вакуумными, ядерными и нейтронными. Последние уничтожают все живое, но практически не разрушают здания и другие материальные ценности.

Такое оружие очень полезно при захвате территорий — вам не придется отстраивать оборонительные сооружения, аэродромы и военные порты.

Запуск ракет осуществляется не только со стационарных подземных баз, но и с самолетов, кораблей, спутников и подводных лодок. Существует возможность «апгрейда» всех видов вооружения и защитных приспособлений, что по идее, должно еще более разнообразить игровой процесс.

Чем больше стран вы контролируете, тем больше ресурсов можно направить на строительство военных объектов. Поэтому желательно все-таки не стирать врагов с лица Земли. а покорять их. Но тут уж, как говорится, хозяин-барин.

И наступит ядерная зима

Таким образом, вам предстоит вершить судьбы миллионов людей на протяжении кампании, состоящей из двадцати миссий. Для тех, кто не очень любит долго планировать и разрабатывать генеральные планы существует облегченный аркадный режим. В нем игроку будут доступны лишь одно средство поражения и ракетно-зенитный комплекс для обороны, так что можно расслабляться и, не напрягаясь, жать на «красную кнопку». И, наоборот, для тех, кто жаждет обучится реальным приемам настоящей ядерной войны, вводится специальный курс, состоящий из нескольких миссий, в ходе которых вам доходчиво изложат все методы глобального уничтожения.

Ну и, естественно, такая игра не может обойтись без multiplaer'a. Данный режим обязательно будет, сразу до шестнадцати человек смогут попробовать свои силы в процессе превращения Матушки-Земли в выжженную пустыню. Специально для любителей многопользовательской игры к Global Domination прилагается редактор уровней, хотя мне не совсем понятно, что можно «сконструить» при помощи данного инструмента. Стоит ли переделывать лик нашей планеты, чем она не подходит для «ядерного тенниса»?

Пожалуй, нас ждет достаточно необычная стратегическая игра, тем более, что в Nuclear War удалось поиграть далеко не каждому. Новизна и непохожесть, естественно, только приветствуются, так как бесконечная череда игр а-ля KKND с их бестолковой суетой и полным отсутствием баланса не вызывает у большинства людей ничего кроме пищеварительного процесса наоборот.

Николай Барышников

101 The 101st Airborne in Normandy

Жанр	тактическая стратегия
Издатель	Empire Interactive
Разработчик	Empire Interactive
Дата выхода	осень 1998
	Windows95

Забавно, но сюжет многих очень интерестных игр непосредственно связан с событиями, происходившими в течение Второй Мировой войны. Это Steel Panthers и Soldiers at War, Close Combat и Commandos: Behind Enemy Lines. Компания Empire Interactive также решила подзаработать на военной теме и готовит к выпуску очередную пошаговую стратегию 101: The 101st Airborne in Normandy.

Главное — спрятать парашют

Как вы уже поняли из названия, действие игры будет проходить во Франции, а точнее в Нормандии. Вам придется управлять несколькими отделениями коммандос и «готовить» немцев к высадке союзников. Ваше подразделение забросят в Нормандию, где игроку предстоит нанести ряд точечных ударов, чтобы облегчить процесс десантирования основных сил английских и американских армий, участвующих в операции.

Перед началом игры вы сможете посетить Barracks и Officers Quarters, где наберете нужное вам количество солдат и офицеров для выполнения конкретной миссии. При этом бойцы не будут бездушными манекенами, слепыми исполнителями воли некого абстрактного генерала. При выборе любого из «рекрутов» игрок сможет узнать его характеристики, прочитать достаточное подробное досье, которое расскажет о его привычках и особенностях. Количество атрибутов и навыков, описывающих сильные и слабые стороны любого солдата, навевают мысль — а не очередная ли RPG ждет нас осенью.

Перед каждой миссией стоит повнимательней приглядеться к умениям подчиненных. Нет смысла пытаться подорвать мост без зксперта по подрывному делу или пытаться допрашивать пленного генерала, если никто из ваших подопечных не владеет немецким языком. После подбора диверсантов следует зайти на склад и вооружить их «до зубов».

Кроме этого можно захватить с собой аптечки, полевые рационы, ну и, естественно, жевательную резинку, которую разработчики «подложили» явно для хохмы, пытаясь подшутить над извечной слабостью американцев. Глядишь, пожуют–пожуют солдатики жвачку, да и поднимутся, и побегут, навстречу смерти в лобовую атаку.

Да нет, главное — это, чтобы он раскрылся!

Так, бойцы построены, оружие разобрано, патронташи забиты под завязку магазинами — можно грузиться в самолет и отправляться в путь, вверив свою жизнь судьбе. Перед погрузкой в «авиалайнер» иг-

рока вновь проинструктируют и напомнят цель операции — вдруг вы чего–нибудь забыли. Задание может быть любым: уничтожение конкретного объекта, например, железнодорожного моста или орудийной башни береговой батареи, ликвидация определенного немецкого подразделения, добыча «языка» или диверсия.

Сражения в The 101st Airborne in Normandy пошаговые и сильно напоминают бои в Jagged Alliance. Возможности переключиться в реальный режим времени нет. Каждому солдату отводится определенное количество action points, которые он сможет расходовать различными способами. Например, его можно заставить идти, бежать, ползти, прятаться, нырять, пригибаться, использовать какой–либо предмет, открыть огонь. Разработчики обещают, что интерфейс игры будет мак-

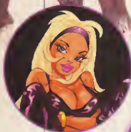
симально прост, после пары щелчков мышки любой из ваших подопечных помчится исполнять отданный ему приказ.

Приятно, что особое внимание разработчики уделяют реализму. Поэтому все 238 игровых карты будут копировать участки реальной земной поверхности, являясь точными топографическими реализациями разных уголков Нормандии. Все оружие и оборудование также «заносилось» в арсенал с умом - были подключены военные историки.

Каково будет качество графического оформления The 101st Airborne in Normandy ,сказать пока трудно, однако известно, солдаты смогут выполнить огромное количество телодвижений, а после каждой миссии (всего их 21, разнесенных по девяти кампаниям) вы просмотрите разные видео ролики.

Как и в Jagged Alliance в The 101st Airborne in Normandy есть генератор случайный кампаний, который позволит играться в нее чуть ли не до бесконечности, если, конечно, игра будет того стоить. Ну и, разумеется, присутствует multiplayer. В данном режиме два человека смогут испытать тактический гений друг друга по модему, LAN или Internet.

Что в результате выйдет из под компьютерного пера компании Empire Interactive — шедевр или ерунда, судить не берусь. Но если их игра сможет сочетать в себе удобство JA и качество Commandos, будет здорово.



ИМПЕРИЯ СЕКСА

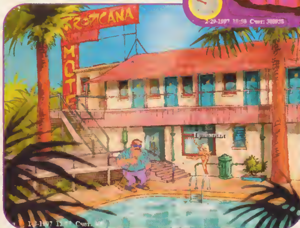
Игорь Бойко

Жанр	легкомысленная экономическая стратегия
Издатель	CDV Software
Издатель в России	Амбер
Разработчик	Interactive Strip
Системные требования	486DX2-66, 8 Mb RAM
Рекомендуется	486DX-100, 16Mb RAM Windows 95

Жила-была молодая немецкая команда разработчиков. Называлась она New Generation и сделала себе имя на разработке платформенных аркадных игрушек - Cliff Danger и Chewy - Escape from F5. Слышали о таких? Видимо, выбранная ориентация на возраст 6+ оказалась не слишком прибыльной, и "новое поколение" сделало выбор - следующей игрой, вышедшей из под их мышек, стала WET: The Sexy Empire. Радикальная смена тематики сопровождалась соответствующей коррекцией имиджа - новым названием команды стало Interactive Strip.

Итак, WET - незамысловатая экономическая стратегия с сильным уклоном в эротику. Графическая сторона игры держится на рисунках знаменитого Carsten Wieland. Талантливый малый, ничего не скажешь. Еще одна составляющая успеха - немцам нечего было терять по отношению к заокеанским американцам, поэтому они не упустили случая поприкалываться над тамошней жизнью, посмеявшись над штатовской порноиндустрией. Как результат - игра получила скандальную известность и стала бестселлером.

Российская версия носит название "Жар". Локализация выполнена компанией "Амбер" и, к сожалению, это не лучшая ее работа. В локальном варианте имеются несколько досадных упущений, в частности, множество накладок, связанных с некорректным использованием фраз на русском языке - повсеместно употребляется мужской род вместо женского. Смотришь на анкету актрисы, а в ней фраза типа "Он не спешит жениться завести детей. Его цель - набрать немного опыта". Впрочем, это совершенно не мешает игре. Но есть и неявный "глюк", который обойти невозможно. Во второй части игры вам нужно подбирать персонал для киностудии. Происходит это в экране найма, где вы должны дать соответствующие объявления в средствах массовой информации. Так вот, изображения "профессионалов" появляются только в одном из скроллируемых окошек, в остальных - пусто. В результате вы не увидите спеца по рекламе, звукорежиссера и некоторых других, без которых закончить уровень не представляется возможным. Выход, тем не менее, прост - щелкайте мышкой на пустых окошках. Рано или поздно попадутся все специальности. Иногда встречается "битый" шрифт, например, в окошке продаж видеофильмов.



Завязка "Жара" достаточно банальна. Трое грабят банк. После чего двое подельников оставляют главного героя без средств к существованию. Но ему повезло - он встречает предприимчивую и амбициозную девушку Лулу, которая не страдает избытком застенчивости и скромности. Ей надоело в этом третьеразрядном городке, она мечтает о мировой славе. Но начинать придется с тривиального шантажа клиентов из местного бара, стриптиза и съемок любительского порно. Тем временем на след нашего героя выходят господа из ФБР, в связи с чем нужно срочно купить новые документы. С их приобретением начинается накопление денег, необходимых для перехода на второй уровень.

Следующий этап - крупный город, в котором нужно раскрутить

Лулу до уровня знаменитой порноактрисы, фильм с ее участием должен засветиться в Top Ten. Средство достижения успеха - организация собственного производства и сбыта профессиональных порнофильмов.

Последнее испытание - организация сети сексшопов по всей Америке. Критерий победы - запуск собственного телевизионного спутника, для чего нужно настричь аж 50 миллионов.

Общий недостаток всех уровней - в определенный момент игрок "просекает" алгоритм, ведущий к достижению победного конца. С этого времени игра теряет всякий интерес. Начинается тупое повторе-

ние пройденного, даже козни виртуальных соперников не в силах разогнать скуку. Особенно ярко это выражено на последнем уровне, где после развертывания глобальной торговой сети, остается только смотреть, как на банковские счета *медленно* капают деньги. И это - при поголовном саботаже всех без исключения конкурирующих заведений. Хорошо еще, что под рукой есть старый добрый Magic Trainer Creator, с помощью которого удалось получить требуемую для запуска сумму в течение двух минут.

Итак, что же мы имеем в результате (не терплю такое словосочетание в статьях, но для данного ревью оно уместно :))? А имеем мы первую ласточку на отечественном рынке высококачественных эротических игр. Стратегическая подоплека, прекрасная авторская графика, достойное звуковое и музыкальное оформление, прикольный юмор и актуальная общая "тема". Не без недостатков, но покажите мне игру, в которой их нет.

Дополнительную информацию по оригинальной версии игры можно получить на сайте паблишера: http://www.cdv.de/wet/index.htm, а соответствующий screensaver можно взять со странички: www.cdv.de/wet/wetdown.htm (размер файла - 3.4 Mb).

Есть желание расслабиться? Не проходите мимо "Жара".

Кстати, если первая часть игры состояла из трех последовательных экономических стадий, то ее продолжение Wet Attack будет представлять собой смесь трех игровых жанров - экономического симулятора, action и квеста, которые будут присутствовать в игре одновременно, оказывая влияние друг на друга. Иначе говоря - все как в реальной жизни.

Время действия - не слишком отдаленное будущее. Космос, граница обжитых территорий. Новые миры, где не ступала нога человеческая... Нет, не бойтесь, вам не предлагают еще один симулятор типа "с лучевым мечом через Вселенную". Главный герой по имени Bug разыскивает Лулу, которая превратившись в удачного предпринимателя, развернула широкомасштабную деятельность на планете Pleasure 6. Что угрожало во все времена удачливым бизнесвуменам? Правильно - завистники. На этот раз в роли

оппонента выступает некий Pimperator - очень, знаете ли, неприятный господин. Баг запрыгивает в космический корабль, и отправляется выполнять квестовую составляющую Wet Attack.

Опасности ждут его повсюду, например, в виде схваток с кораблями пиратов и Pimperator'а (вот вам и action). В то же время игроку не придется заниматься экономическим менеджментом на уровне управления ставками налогов и т.п.

В основе же по-прежнему находится экономическая составляющая - за все в игре нужно платить, соответственно вам предстоит ввязаться в сферу оказания сексуальных ус-

луг. Не обойдется и без торговли - обещано нечто вроде "изометрического экономического симулятора".

Остается надеяться, что с переходом к трехмерной графике у авторов хватит способностей сделать игру столь же привлекательной в изобразительном плане, как и первая часть Жара. Империи Страсти.

Играбай интерес ●●●●●●○○○○
Графика ●●●●●●●●○○
Звук и музыка ●●●●●●○○○○
Оригинальность ●●●●●●●○○○

Рейтинг 6.7

Время освоения: от 10 до 30 минут
Сложность: низкая
Знание английского: не требуется

Жар Советы по прохождению

Первый этап

Небольшой захолустный городишко, в котором вы оказались, не дает большого выбора для определения способов заработка. Для начала отправляйтесь в бар и устройте Лулу танцовщицей. Если в баре есть посетители - предложите им пообщаться с Лулой наедине, процесс общения будет снят на пленку, после чего вы сможете при каждой встрече шантажировать этих бедняг. Запрашивать слишком большие суммы не стоит - клиенты могут и в полицию "настучать". А с ней вам встречаться нежелательно - три привода, и ваша карьера закончится, не успев толком начаться. Конверт с деньгами можно будет получить на следующий день в туалете. Здесь же, время от времени, можно будет обработать тяжелым предметом неосторожных посетителей, после чего содержимое их карманов может стать вашим. Краденые предметы и ненужное оборудование можно заложить в ломбарде. Много не дадут, но все же.

Не забывайте своевременно платить хозяину мотеля за номер, иначе он продаст вашу аппаратуру. При первой же возможности - заплатите ему за неделю. После того, как он пронюхает, чем вы с Лулой занимаетесь в номере - придется ему "отстегнуть" за молчание.

Танцовщицей Луле придется побыть совсем недолго, пока вы не сможете приобрести аппаратуру для фото- или видеосъемки. После этого расторгайте договор с хозяйкой бара (для этого щелкните мышкой на Луле во время представления).

"Творческую" деятельность начните с фотографирования - для этого понадобятся фотоаппарат, пленка и осветительный прибор. С отснятых пленок нужно отпечатать фотографии (в том же фотомагазине, срок обработки - 17 часов). Продавать фотографии, а позже и видеопленки, вы сможете дистрибьютору, офис которого находится над полицейским участком. Если вы не испытываете острой нужды в наличных, то лучше соглашайтесь на получение процента с продаж (как правило - 20).

Время от времени Лула будет требовать от вас привести для участия в съемках подружку. Найти такую девушку можно в "Курятнике" (над баром) или в баре. Чем выше стоимость услуг девушки - тем больше вы сможете получить за фильм с ее участием.

Иногда вам понадобится обеспечить Лулу различными эротическими игрушками. Все они продаются в сексшопе.

Если есть необходимость - можете воспользоваться услугами рокеров. Страховка от задержания полицией, разговор с агентами ФБР, наезд на владельца мотеля - за услуги расплатитесь некоторым количеством пива.

Как только накопите достаточно денег - купите у хмыря в баре новые документы. Именно с этого момента вы сможете зарегистрировать бизнес. Соответственно - начнется рост ваших официальных доходов. Когда на счету окажется сумма, превышающая 50 тысяч - вы перейдете на следующий уровень.

Второй этап

Этому городу явно не хватает еще одной порностудии. Первым делом отправляйтесь в агентство по недвижимости. Здесь вы сможете арендовать (или купить) необходимые здания. Начните с отдела кадров, отдела планирования и съемочной площадки. Позже нужно будет заполучить и все остальные. В отделе кадров дайте объявления о приеме на работу персонала. Прежде всего вам нужны актеры/актрисы, режиссер, осветитель, оператор, сценарист, помощник сценариста, проектировщик.

После получения писем с заявками - сделайте свой выбор. Для съемок фильма нужны актеры и актрисы. Не забудьте также заглянуть в офис и пригласить Лулу для участия в каком-нибудь из запущенных в производство фильмов.

Съемка фильма состоит из следующих этапов. Сценарист пишет

сценарий на заданную тему. Помощница определяет жанр. Проектировщица - раскладку эпизодов и, соответственно, продолжительность фильма. Нет смысла производить фильмы, в которых больше одного эпизода. По крайней мере, я не заметил особой разницы в цене за короткие и длинные фильмы.

В студии назначаете режиссера, осветителя и оператора. Не забудьте прикупить камеру и осветительный прибор. Выбираете один из доступных сценариев - и вперед, "Мотор!".

На следующем этапе вам придется ублажать актеров и удовлетворять запросы режиссера. Все проблемы, как правило, можно уладить дополнительным гонораром. Короткие сценарии снимаются в течение одного дня.

Имейте ввиду, что банк предоставляет вам кредит в размере 70.000$. Сумма может быть увеличена еще на 10.000, если вам удастся подсунуть Лулу банкиру (для этого его нужно застать без штанов, но в одиночестве).

После съемок первого фильма нужно его смонтировать в монтажной на соответствующей технике. Права на готовый фильм продайте дистрибьютору. Обязательно торгуйтесь. В некоторых случаях вы сможете получить сумму, которая раз в десять превышает ту, что была предложена вначале.

Продолжайте повторять цепочку "производство-продажа", пока не

заработаете деньги на остальные павильоны. С этого момента фильмы можно отдавать дистрибьютору за процент от продаж (меньше, чем на 3% не соглашайтесь).

С полностью укомплектованным штатом вы можете приступать к производству озвученных фильмов с большим количеством актеров. Клепайте по три фильма одновременно. Прикупите в достаточном количестве копировальную технику. Забудьте про дистрибьютора, начинайте работать с оптовиками. Для этого в офисном компьютере выберите опцию "Продажа фильмов" и отдайте соответствующее распоряжение. После этого регулярно заглядывайте на склад - отоваривать заказы. Если не можете удовлетворить заказчика, значит на складе мало копий - купите дополнительное копировальное оборудование.

Одновременно приступайте к широкомасштабной рекламной кампании вашей подопечной. Публичные скандалы привлекут внимание к фильмам с ее участием.

Степень разрекламированности Лулы можно посмотреть на датчике в ее комнате. Там же можно сделать ее поласковее - на показатель тона и выбор позы влияют подарки. Может "добрая" Лула лучше играет?

Ну, и не забывайте о мелочах - уборщица убирает мусор, охранник охраняет студию от наездов общественности, декоратор (с набором декораций) способствует повышению качества отснятого материала, оборудованная зона отдыха улучшает самочувствие актеров. Всегда держите про запас несколько режиссеров, эти работнички время от времени будут от вас сбегать. Можно улучшить внешние данные актрис с помощью пластических операций. Что интересно - для актеров-мужчин набор точно такой же, как и для дам. Например, увеличить грудь или сделать пухлыми губки :). Но имейте ввиду, времени на послеоперационную реабилитацию у актеров уходит весьма много.

Следите за популярностью конкурентов. Устраивайте им неприятности с помощью все тех же знакомых рокеров.

Не давайте актерам "сачковать", чем больше в фильме тел, тем лучше он будет продаваться.

И так далее. Как только фильмы с участием Лулы станут появляться в десятке наиболее популярных, вы окажетесь на завершающем уровне.

Третий этап

Для начала нужно арендовать виллу. Выберите для начала ту, что подешевле. Можно и купить ее, но лучше приберечь деньги для бизнеса. Не откладывая на потом, начните обустраивать собственность. Чем скорее вы обзаведетесь собственным самолетом, тем лучше. Иначе будете терять время во время задержек вылетов, забастовок диспетчеров и прочих неприятностей.

Перед вами одиннадцать городов США, в которых вам предстоит создать торговую сеть. Отправляйтесь к агенту по найму и договаривайтесь об аренде магазинов. При этом вам понадобится внести на баланс каждого магазина довольно крупную сумму. Лучше всего пойдет торговля в крупных шопах, мелкие в некоторых городах (Чикаго) будут приносить совершенно незначительный доход, а то и вовсе окажутся убыточными. В каждом из магазинов нужно нанять штат из наиболее квалифицированных (сексапильных) продавцов - для начала чуть больше половины от возможного количества. Затем определите ассортимент, чем больше будет видов товаров, тем лучше. Осталось организовать рекламную кампанию. Пусть стоимость рекламных услуг вас не смущает - максимально возможные расходы в 455.000$ за месяц на рекламу какого-нибудь лотка в пригороде никоим образом не ударят вас по карману.

Сразу после открытия магазины будут убыточными, но через некоторое время начнут приносить доход. Обобщенные данные по прибыли/расходам можно посмотреть на стенде в офисе. Если доходы растут - все в порядке. Если нет - это повод посетить убыточное предприятие и попытаться изменить ассортимент продукции, квалификацию продавцов, рекламу и т. д., но это если есть желание возиться с подобными мелочами.

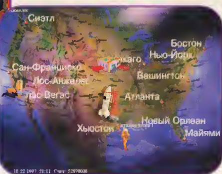
По большому счету, основную погоду в вашем бизнесе будут делать крупные магазины, которые, при правильном уходе, приносят прибыль всегда.

Если доход в наличии - обратите его в наличность. Для этого нужно снять деньги с балансовых счетов (ну, очень эротичная операция).

Проверяйте время от времени как идут дела у конкурентов. Если рядом кто-то стрижет слишком много купонов - обратитесь за помощью в агентство "Черная кошка". При этом нужно помнить, что взорванные предприятия выбывают из игры навсегда.

На вашей вилле можно устраивать веселые вечеринки или сногсшибательные банкеты, как вам больше нравится. По замыслу создателей игры, они должны способствовать росту популярности вашей торговой марки. Я этого практически не ощутил.

Как видите, динамики в завершающей части стратегии еще меньше, чем в двух предыдущих. Через тридцать минут после начала наступает рутина. Вы следите за прибылью, реагируете на саботаж со стороны конкурентов. Которые продолжают вам мешать, несмотря на то, что все их магазины давно и надежно просаботированы. Хм...



На этом игру можно закончить. Потому что для накопления 50 миллионов потребуется весьма много неинтересного сидения перед монитором. После получения указанной суммы вы сможете отправиться в Хьюстон и произвести запуск спутника для трансляции телепередач. Полуголая Лула полетает на ракете, после чего вам будет задан странный вопрос о желании продолжать игру.

Рекомендуемый выход из ситуации - применение Magic Trainer Creator'a, о котором мы рассказывали в предыдущих номерах.

Впрочем, если вы относите себя к мазохистам ...

FIELDS OF FIRE

War along the Mohawk

Жанр	стратегия+RPG
Издатель	Empire Interactive
Разработчик	Edward Grabowski Communications Limited
Системные требования	Pentium 90, 16Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 120, 32 Mb RAM
Multiplayer	модем, нуль-модем, LAN, Internet
	Windows95

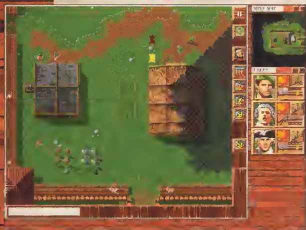
Если вы в детстве читали романы Джеймса Фенимора Купера «Зверобой» и если это произведение показалось вам интересным, то Fields of Fire — создана как раз для вас. Наконец-то разработчики обратили свое внимание на весьма напряженный и двусмысленный период в американской истории. Раньше нам удавалось прочитать о событиях тех, давно минувших, дней только в книгах, а теперь можно и самим попробовать вписать новую страницу в процесс освоения Нового Света, прожить несколько часов в шкуре бывалого охотника и вплотную столкнуться с индейцами, жадными до крови бледнолицых захватчиков.

Охота на человека

Fields of Fire переносит вас в Северную Америку, во времена противостояния французских и британских колонистов. А это значит, что игроку предстоит жить в деревянных фортах, командовать солдатами в красных или синих мундирах (в зависимости от национальности), участвовать в разведывательных вылазках рейнджеров, дружить с детьми лесов — индейцами, охотиться за скальпами врагов и торговать бобровыми шкурками.

В самом начале игры вам нужно будет выбрать страну, цвет которой вы и будете защищать. В игре нет отдельных сценариев, зато присутствуют две глобальные кампании (за Францию и Великобританию), совершенно непохожие друг на друга. Итак, после выбора страны, следует

подобрать главного героя, которым вам придется руководить на протяжении всех миссий. Выбор производится из достаточно внушительного списка (порядка двадцати пяти человек). Каждый из предлагаемых кандидатов обладает уникальными характеристиками и определенным набором навыков. Характеристики включают в себя такие показатели как: здоровье, сила, меткость, разум, опыт, мораль и скорость передвижения. Всевозможных умений и навыков в игре порядка дюжины. Это строительство баррикад и стрельба из пушек, плавание и контроль над разными видами животных, использование подзорной трубы и умение незаметно передвигаться, лечение и незаметная атака, а также несколько других, не менее полезных. Со временем, после удачных боев, характеристики персонажей (главного и тех, которых вы наберете в свой отряд чуть позже) будут потихоньку возрастать. Застрелили десяток индейцев из мушкета — почти наверняка повысятся показатели меткости и опыта, убили пару медведей голыми руками — герои станут сильнее. Фактически получается, что мы имеем ролевую игру, так как персонажи не только «прокачиваются», но и легко обучаются новым умениям. Процесс обучения выглядит весьма нехитро: подводите одного бойца к другому, используете какой-либо навык, например, смотрите в подзорную трубу, а другой боец обучается этому приему. Естественно существуют определенные ограничения: научить индейца стрелять из пушки нельзя, да и действующий майор никогда не научится командовать медведями.



Почем сегодня скальпы?

После того, как игрок решит, кем же ему руководить, он окажется во французском или британском форте. Сразу же стоит пойти к коменданту и получить первое задание. Для выполнения миссии с собой можно взять нескольких добровольцев. Сколько и каких — зависит от сложности задания и наличия желающих. Соответственно, если волонтеры погибнут в одном из боев, то в дальнейшем они будут недоступны.

Не советую вам торопиться и, сломя голову, мчаться на поиски приключений. Вспомните, чем жили рейнджеры тех времен — правильно, охотой. Вот и поохотьтесь сперва в окрестностях форта. Животных в лесу бродит масса: крысы, волки, медведи, олени, бобры. Встречаются также змеи, орлы и индейцы :). После убийства некоторых животных остаются шкурки, которые легко сбыть в магазине форта. Там же, на вырученные деньги, можно приобрести очень много полезных вещей. Например, различные «апгрейды» для мушкетов и пистолетов (увеличивающие дальность, точность и убойную силу), холодное оружие, аптечки, карты, спички и прочее. Товаров в магазине не бесконечное количество, но, время от времени, туда приезжает поставщик (если с него не снимут скальп по дороге) и подвозит новые припасы и амуницию.

Как только вы вдоволь набегаетесь и прибарахлитесь, можете приступать к выполнению задания. Обычно действие каждой из миссий происходит не на той карте, где располагается форт, а совершенно в другом месте. Найдите белый камень с развевающимся флагом

и подведите к нему всех членов импровизированной партии. Вы сразу же окажетесь на нужной территории. После выполнения задания таким же манером возвращайтесь на базу за новым назначением.

Там процесс повторится: после получения задания набирете нужное количество добровольцев, и вновь помчитесь вперед. Обычно приказы командира подразумевают уничтожение некоторого количества вражеских солдат или индейцев, хотя формулировки могут быть разными. Например, ликвидировать шпиона, выбить врага с моста, напасть на патруль. Пока миссия не выполнена, новую получить не удастся, что, к сожалению, ставит крест на нелинейности игрушки. Тем не менее, иной раз задания бывают весьма сложными, интересными и продолжительными по времени. Иногда приходится долго бродить по потайным пещерам, чтобы потом вылезти где-нибудь в глубоком тылу и взорвать вражеский дом при помощи спичек и бочки с порохом.

Успешно пройденная миссия наверняка обогатит ваших персонажей, так как враги частенько носят с собой деньги, подзорные трубы, карты местности и оружие, которое не только хороших денег стоит, но и хорошо смотрится в руках ваших бойцов. Жаль, что нельзя вооружать персонажей по-новому, то есть офицер, вооруженный пистолетом, никогда с ним не расстанется. Зато он с удовольствием воспользуется трофейным ножом.

Микро менеджмент

Кроме вполне очевидных ролевых аспектов в Fields of Fire присутствуют и стратегические, хотя, скорее тактические элементы. Например, защита форта также фактически полностью лежит на плечах игрока. По периметру ходят часовые, которые часто сами легко справляются с нападением неприятеля и дикими животными. Но, порой, их безжалостно отстреливают или съедают. Новых солдат можно нанять в специальном домике, также находящемся на территории форта. Только платить за это придется собственные денежки, с трудом заработанные за счет охоты и военной добычи. Вполне полезно патрулировать дорогу, по которой ходит поставщик. Вряд ли будет хорошо, если его задерет медведь или нашпигуют стрелами индейцы из враждебного племени.

К тактическим элементам можно отнести и то, что любой из персонажей, находящихся под вашим контролем, вполне самостоятельная личность. Ему можно дать различные приказы, и он их, скорее всего, выполнит Например, одного можно послать на охоту, другого, заставить собирать шкурки, а третьего задействовать в обороне. Плюс к этому, вести бой или просто перемещаться по местности бойцы способны, соблюдая определенную формацию, что существенно упрощает дело. Выставляйте, вооруженных пистолетами, офицеров чуть спереди, а рядовых или рейнджеров, стреляющих из мушкетов, чуть подальше.

Масса всевозможных тактических приемов становится возможной из-за своевременного применения различных навы-

ков. Скажем, сначала разведываете территорию при помощи подзорной трубы и обнаруживаете противника. Затем засылаете в тыл врагу пловца. Расставляете ловушки третьим персонажем, а четвертым возводите заграждения, за которые сажаете метких стрелков. Осталось только чуток пошуметь, выманить противника и захлопнуть ловушку. Не стоит чураться не особенно метких, но сильных бойцов. Порой такой парень, вооруженный томагавком с двоих снайперов скальп снимет и не почешется.

Управление солдатами производится по всем канонам стратегий реального времени — щелкаете на отдельном герое мышкой или обводите нужное количество персонажей стандартным прямоугольничком. Перемещение по карте происходит также стандартно: указали левой клавишей цель, и все туда уже бегут. Сражаться также просто — щелчок правой клавишей на противнике, и ваши бойцы открывают ураганный огонь, кликанье левой — и враг будет заколот, зарублен, зарезан или просто забит насмерть кулаками.

Природа прерий

Что касается сюжета и игрового интереса, то в данном компоненте игра явно не подкачала, во всяком случае любителям рассказов Купера и ролевых игр она должна понравиться. В графическом плане особых замечаний нет — смотрится Fields of Fire недурно (800x600 16 бит), но, как говорится могло быть и лучше. Фигурки солдатиков все-таки излишне мелковаты и уступают по качеству прорисовки животным. Не очень хорошо смотрятся строения, больше похожие на квадратные коробки. Зато гораздо лучше обстоят дела с окружающей местностью. Деревья, скалы, пески, мосты, речушки и озера выглядят вполне симпатично.

Плюс к этому, действие игры проходит не на плоскости, так как земля в Fields of Fire «псевдотрехмерная», как в Аллодах. Часто встречаются холмы и низины. По большому счету описываемую игру вообще можно сравнить с Аллодами, если заменить в последних гоблинов и орков на индейцев, а мечи и доспехи на мушкеты и томагавки. Хотя, по качеству графики Аллоды далеко впереди.

Звуковое оформление не вызывает особого восторга, хотя звуки выстрелов и, особенно, вой волков, рычание медведей, щебетание птиц очень похожи на свои оригиналы. Но через некоторое время голоса природы и грохот выстрелов несколько «приедаются». Музыкальные темы чего-то там напевают себе под нос, явно не дотягивая до произведений в исполнении известных оркестров.

В общем получилась достаточно оригинальная и интересная игра, которая, к сожалению, не может похвастаться великолепием графики и звука. Данные недостатки несколько уменьшают общее впечатление. Тем не менее, Fields of Fire оставляет неплохое впечатление, хотя бы из-за своей непохожести на остальные игры стратегического и ролевого жанров.

Игровой интерес ●●●●●●●●○○
Графика ●●●●●●○○○○
Звук и музыка ●●●●●●●○○○
Сбалансированность ●●●●●●○○○○

Рейтинг 7.0

Время освоения: от 0.5 до 1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: желательно

POLICE QUEST SWAT 2

Данила Матвеев

Жанр	Тактическая RTS
Издатель	Sierra
Разработчик	SierraFX
Системные требования	Pentium 90, 16Mb RAM
Рекомендуется	PII-233, 64Mb RAM
Multiplayer	модем, LAN, Internet
	Windows 95

Swat 2 особенно никто и не ждал. За исключением тех провидцев, которые не поленились скачать из Сети демо-версию. Они скачали, впечатлились и начали ждать релиза.

И вот он вышел. Что тут можно сказать? Игра получилась интересная, необычная и именно из-за своей необычности сравнивать ее с другими стратегиями в реальном времени очень сложно. Ничего подобного ранее не существовало. Даже традиционное сопоставление первой части игры со второй в данном случае не имеет места быть, потому как первая часть — что-то типа квеста, а вторая — стратегия в реальном времени. Так что — идем по неизведанной дорожке. Ищем странных зверей. Sierra всегда создавала весьма и весьма необычные игры. Чего только одна Phantasmagoria стоит! И в этот раз компания отличилась.

Swat 2 — симулятор действий отряда специального назначения Лос-Анджелеской полиции или, в зависимости от стороны, за которую вы играете, террористов (видимо, из того же Лос-Анджелеса). Вам доверят ответственную роль начальника, после чего придется преодолеть 30 миссий — 15 за террористов и столько же за "хороших", чтобы пройти игру.

Несмотря на столь скромное по нынешним меркам количество заданий, игра отнимет у игрока довольно много времени, при это не переставая держать его в предынфарктном состоянии. Этого эффекта Sierra добилась очень простым способом — сделав динамическим наполнение миссий. Эта хитрая фраза означает, что можно пройти одну миссию очень много раз, и каждый раз там все будет по-новому. Полиция может приехать сразу, а может не появляться вообще, террористы впадут в отчаяние и бросятся сдаваться, громко моля о пощаде, а в следующий раз те же самые бандиты хладнокровно перестреляют вообще всех, кого заметят.

Итак, все меняется. Неизменным остаются лишь цель миссии и место, где будет разворачиваться бой. Однако существуют некоторые закономерности, при отсутствии которых игра стала бы непроходимой в принципе. Эти постоянные сложно выразить словами, их осознание приходит на уровне интуиции, и только благодаря им миссия с восьмого захода наконец преодолевается.

К примеру, в предпоследней миссии за спецназовцев начальство возжелало обеспечить безопасность мэра, решившего выступить в парке перед народом. Парк большой, простреливается со всех сторон. Так как по непонятным причинам ОМОНовцы на большие расстояния не стреляют принципиально, в отличие от террористов, их приходится разгонять по всей карте. Времени на все отводится всего пять минут — столько остается до начала выступления мэра.

Нападут ровно через триста секунд. Террористами окажется набит весь парк, причем подавляющее большинство из них пришло исключительно для отвода глаз. Боятся нужно снайперов, которые располагаются вдоль верхней части карты. Беда в том, что каждый раз они появляются с нового направления, поэтому предугадать, откуда именно начнется пальба, довольно тяжело. Нотку безумия в весь этот хаос вносят остальные бандиты, которые начитают целенаправленно охотится на полицейских, в данный момент оставленных без присмотра, и гражданские лица, спешащие при первой возможности подорваться на гранате или, если до гранаты далеко бежать, попасть под пулю. Спасти мэра можно только при одном условии: если заранее знать, что снайперы будут располагаться сверху и расставить там под каждым кустом по автоматчику. Если этого не сделать, то важное должностное лицо грохнут в течении нескольких секунд.

Везение. Вот то, на что надо уповать и чему придется молится, играя в Swat 2. Миссия считается выполненной хорошо только в том случае, если все спецназовцы и заложники остались живы (при игре за полицию), или все террористы сумели убежать. А сплошь и рядом бывает так, что уже когда все террористы убиты или взяты в плен, последний полицейский, выходя из здания, взрывается на забытой кем-то мине. Все, извольте проходить миссию сначала, потому как сохраняться в процессе игры добрая компания Sierra нам не разрешает, что вполне естественно, ибо при наличии дан-

ной возможности игра проходилась бы в течении нескольких часов.

Но не будьте фаталистами, господа! Отсутствие везения можно в некоторой степени компенсировать мастерством. Причем не вашим, а ваших подопечных. Система менеджмента героев в Swat 2 тесно связана с управлением ими. Как именно все это надо делать — написано в руководстве, а пока ограничусь лишь краткой характеристикой.

Спецназовцы делятся на так называемые "элементы". Элементы бывают двух видов — обычные и состоящие из снайперов. Обычный элемент может содержать до пяти бойцов, в то время как больше двух снайперов в элементе не разместишь. Одновременно в игре могут действовать 20 спецназовцев и 16 террористов. У бандитов деление несколько иное. Во-первых, у них нет такой категории — "снайпер", а во-вторых, они делятся на группы по три человека и зовут себя "ячейкой", как любые уважающие себя заговорщики.

Формировать ячейки и элементы придется вручную. Раз сформированное, образование остается в неизменном виде, пока их (бойцов) не разлучит смерть. Или тренировка.

Бойцы в Swat 2 — все, как один, неповторимые индивидуальности. Более того, по уверениям разработчиков, спецназовцы — реальные люди, которые дали свое согласие на использование своих личных дел и фотографий в игре. Откуда взялись бандиты, компания умалчивает, но не в этом дело. Каждого бойца можно направить на тренировку. За одно занятие, во время которого боец недоступен для найма, он может повысить одну из своих многочисленных характеристик на 10 процентов. За деньги, разумеется.

Касалось бы, немного, всего 10 процентов. Однако нельзя забывать, что от навыков вашего бойца зависит не только успешное прохождение миссии, но и возможность ее начала. Потому как, к примеру, можно создать новый элемент только если есть свободный для найма руководитель. А руководителем солдат становится только при стопроцентном навыке лидерства. Нельзя допускать возможность возникновения ситуации, при которой ваш отряд будет ограничен в размерах только из-за отсутствия полицейского нужной степени натренированности. Помимо этого, приходится учитывать, что по мере прохождения игры уровень подготовки оппонентов постепенно возрастает, вследствие чего, ближе к концу, вам будут противостоять полицейские или бандиты, у которых большая часть параметров около 90-100 процентов. Тренируйте солдат, граждане!

Оружие в игре не отличается особым разнообразием, потому как реалистичное. Чем располагают настоящие бандиты и полицейские, то и будет в игре. Самое обидное, что бандиты не могут пользоваться оружием полицейских, и наоборот.

Приобретается вся необходимая амуниция за деньги. Но если при игре за спецназовцев вы ограничены только суммой наличных денег, то игрок, сочувствующий террористам, окажется перед серьезной проблемой, а именно: дефицит! И это вполне естественно: террористы закупаются на черном рынке, где, как известно, ассортимент во многом зависит от случая. И опять-таки везение, чтоб его! Зато если босс к вам хорошо относится, то многие вещи, необходимые бандиту в его повседневной деятельности, вроде гранат, вам будут давать бесплатно, что сильно помогает экономить средства.

О них, родимых. О деньгах. В начале игры вы получаете определенную и, надо отметить, довольно значительную, сумму. На эти деньги придется нанять подчиненных, закупить им оружие и сопутствующие товары, а также отправить тренироваться "второй эшелон". В процессе игры средства можно получать только одним способом: очень хорошо выполнять все задания. Если операция проведена блестяще, то восхищенное начальство иной раз может и 25 тысяч долларов выделить! Хотя... Тут прослеживается интересная закономерность: если плохо выполнять миссии, то и денег хватать не будет. А когда все в порядке, никто не умер и не пострадал, то и средств уходит ничтожно малое количество.

Помимо стандартных оружия и амуниции обе противоборствующие стороны могут использовать дополнительные технические средства. Увы, у полицейских таковых намного больше, чем у террористов. Почти всегда им доступен вертолет, а изредка — и бронетранспортер. Вертолет употребляется как для осмотра местности, что очень важно, так и для высадки диверсионной группы в нужную точку карты. Бронетранспортер — мечта любого, кто в детстве хотел быть разрушителем. Этот монументальный механизм употребляется для пробивания стен в домах, где засели террористы.

А вот у бандитов с тяжелой техникой проблемы. В лучшем случае

босс предоставит автомобиль для побега, и то, если очень повезет. В основном на просьбы выслать автомобиль отвечают, что он так далеко, что "не доехать, не допрыгать".

Необходимость постоянно контролировать все действия подчиненных на карте для Sierra'ы означает изображение поля боя в изометрической проекции. И вот тут настает момент покидать некоторое количество камней в огород этой глубокоуважаемой кампании.

Графика в игре спрайтовая, что само по себе уже не вызывает бурного восторга. Размер карты может быть любым, он напрямую связан с тем разрешением, которое установлено в Windows 95 при запуске игры. Чем больше пикселей умещается на экране за один раз, тем мельче масштаб изображения в игре. И тем больше она тормозит.

Вернее будет сказать, что тормозит SWAT 2 безбожно. В руководстве сказано, что, дескать, не стоит включать игру, когда цветов больше, чем 256, о то все будет работать немного медленно. На самом деле играть можно только в 640X480X256 или, по непонятным причинам, на 800X600X16bit. С чем это связано — неясно, однако это факт. И еще: игра с большим подозрением относится к слишком большому, по ее мнению, количество оперативной памяти. Грубо говоря, падает постоянно, если в системе установлено 128Mb RAM. Идеальная конфигурация для SWAT 2 начинается от PII-233 с 64 "метрами". Более-менее играется на P200 с 32Mb RAM. Все, что меньше... Господа, примите мои соболезнования. Играть, разумеется, можно, но не факт, что нужно.

Самое обидное, что, судя по всему, это "тормоза имени Билла", потому как SWAT 2 настолько плотно интегрирован с операционной системой, что все ее глюки воспринимает как родные. Даже интерфейс у игры и тот стандартный, из Windows. На экране располагаются несколько окон, в первом — основная карта, во втором — вспомогательная, в третьем — кнопки управления и т. д. Их размер можно изменять по своему усмотрению, да вот только зачем это надо?

Управление в SWAT 2 тоже "не фонтан". Активный курсор, рамки выделения — это все понятно. Но порой из-за тормозов бывает очень и очень сложно вовремя выделить нужного бойца. А когда подопечные стоят кучей — так это вообще беда. При игре на "высоком" (800X600) разрешении положение спасают исключительно горячие клавиши, которые, надо отдать должное разработчикам, выбраны очень грамотно и легко запоминаются.

Что касается общего впечатления от графики — красиво, но... Красота на уровне прошлого, или даже позапрошлого года, сейчас есть множество игр, которые, обладая более красивой графикой, менее требовательны к системным ресурсам.

Зато к звуковому оформлению претензий нет. Все отвечает главному требованию игры — реалистичности. Звуки бьющихся стекол, взрывы, крики раненых. Недурственно, и даже очень.

Музыка соответствует ситуации на поле боя. Во время перестрелки она динамичная и волнующая, а когда всех ваших уже убили — грустная и наводит на печальные размышления.

Sierra, которой надо в срочном порядке развивать свою игровую сеть WON, встроила в multiplayer SWAT 2 систему автоматического соединения с вышеуказанной сеткой. Разумеется, поддерживаются и все остальные варианты многопользовательской игры, но ориентирован SWAT 2 именно на WON. Просто жмешь на кнопочку, и ты уже там. Очень удобно и приятно. Но Россия — это не солнечное забугорье. И связь у нас не та. Поэтому по сравнению со скоростью игры по Internet торможение SWAT 2 в режиме однопользовательской игры кажется просто нежным детским лепетом. На минимальном разрешении и 256 цветах персонажи перемещаются по экрану скачками по десять сантиметров каждый, что делает выигрыш у далекого соперника результатом не умения, но везучести. Однако, даже при больших тормозах становится очевидно, что игра с живым соперником представляет определенный интерес, и при отсутствии пинга играть будет очень и очень интересно.

Игра хороша. Разумное сочетания стратегии и тактики, качественное оформление и скрупулезное воспроизведение реальных ситуаций и приемов не могло не сказаться на качестве игры. Бесспорно — SWAT 2 одна из лучших, если не самая лучшая стратегическая игра за последнее время. О ее популярности говорит то, что в Штатах она за смехотворно короткий срок после выхода получила статус "золотого" диска, то есть была продана тиражом более чем в 500 тысяч копий. В Сети появились кланы SWAT 2, которые поддерживают сайты и устраивают командные сражения. Открытая архитектура игры позволяет самостоятельно создавать карты и миссии, которыми уже завален весь Internet.

Правое дело борьбы с виртуальными преступными элементами живет и побеждает!

Временами...

RPG
ADVENTURE

Арсений Адамов

Редактор
Heroes of Might and Magic II

Арсений Адамов принадлежит к породе фанатов. В очень хорошем смысле этого слова. Ну кому еще пришло бы в голову потратить четыре с половиной месяца жизни на создание полноценного add-on'а к любимой игре?
Зато теперь все желающие еще раз окунуться в мир HoMM2 могут скачать с нашего сайта 42 сценария, объединенных в шесть кампаний. Предупреждаю сразу — все они рассчитаны на очень опытного пользователя. Игроку предстоит столкнуться с нестандартными ситуациями, которые потребуют для достижения победы полной отдачи. Инструментом послужил расширенный редактор от Price of Loyalty.
Воспользовавшись случаем, я попросил мастера поделиться опытом работы с редактором сценариев HoMM2. В результате появилась предлагаемая вашему вниманию статья. Обычно мы требуем, чтобы авторские статьи содержали минимум материала "о себе". Но здесь особый случай. Фанатский.

Игорь Бойко

Не случалось ли вам прочесть любимую книгу прежде, чем вы ей насытились? И оттого испытать легкую грусть. Ведь вы уже лишены радости первого знакомства с ней. А не случалось ли вам нечто похожее ощутить в игре, пройдя ее до конца прежде, чем вы наигрались? Когда ожидание радости длится дольше самой радости. И не сродни ли эти чувства... Опустошенность и разочарование. От того, как скоротечно многое, от чего мы чувствуем себя счастливее... А не мечталось ли вам по горячим следам написать что-нибудь свое, такое же прекрасное, или придумать не менее увлекательную игру? А главное — чтобы ни та, ни другая никогда не заканчивались и не надоедали.

Именно так произошло со мной. Дважды. Когда прочитал Джона Р.Р. Толкина, и когда отыграл в Heroes of Might and Magic. Я не обладаю литературным даром и не состою в команде разработчиков Джона Ван Канзгема. Из всех годных для этого талантов, у меня есть лишь фантазия. Не находя возможности самовыражения (в приемлемой форме), я попросту выдумывал свой сказочный мир, со временем наполняя его яркими красками, диковинными зверями, необычными народами и увлекательными приключениями. А потом вдруг нашел выход. Почему бы и не сделать что-нибудь свое?

Я подумал о встроенном редакторе второй части Heroes of Might and Magic. И вот уже первые неуклюжие мирки вылезли из под моего (нет, не пера)... моей мышки. Но получался штамп. Посредственный и неинтересный. Все оказывалось безликим, не сочным. А ведь хотелось соответствовать. И тогда подумалось: "Зачем что-то копировать?". Не пора ли извлечь все придуманное на свет божий и вдохнуть в него жизнь? У меня будут цвести сады небывалой красоты, шуметь золотистые ясени, скрипеть вековые дубы. Ветер будет пенить изумрудные волны, с шипением нагоняя одну за другой на гордые утесы. На заброшенных дорогах путников будет поджидать множество опасностей. В моем мире найдется место и черным злодействам, и отважным подвигам, и интригам, и предательству, и благородству, и чести. Так я подумал. И бросился в пучину фантазий. С головой. И вернулся лишь через 135 дней беспрерывного удо-

вольствия. И не в одиночестве. На свет появились шесть кампаний по семь сценариев в каждой. И теперь я ощущаю себя счастливым человеком. Потому что я это сделал не для себя, но для вас. Потому что мне удалось вложить в свой радостный труд любовь. Потому что теперь я могу поделиться этой радостью с вами. Если у вас похожая ситуация, и ваши сказочные, где-то даже детские, фантазии просятся к жизни, почему бы вам не смастерить свой мир? А я вам расскажу, как пользоваться встроенным редактором Heroes of Might and Magic.

Придумайте, каким будет Ваш сценарий. Пусть он созреет. Это может быть все, что угодно. От неведомых стран, до карты родного города. Сделайте зарисовку. Теперь можно приступить. Приготовьтесь потратить не меньше, чем полдня на карту среднего размера. Увы, это так. Нечто красивое быстро сделать не получится. Карты размера extra large с легкостью отнимают до трех дней кропотливой работы.

Сначала нанесите материки и моря. Определитесь с ландшафтом. Помните, что не по всем видам суши герои передвигаются с одинаковой скоростью. Теперь очередь за лесами, горами, озерами, реками, холмами, расщелинами, вулканами. Каждый объект должен хоть сколько-нибудь соответствовать типу местности (если питаете слабость к авангардизму, размещайте вулканы в снегах). Расположите города и замки всех цветов (в том числе нейтральные).

Дальше переходите к экономике. Нанесите шахты, рудники, прииски, лесопилки... Раскидайте ресурсы (под охраной или без) артефакты, обеспечивающие ежедневное поступление ресурсов в казну. Точное количество единиц в кучке золота,

руды и т.д. вы указать не сможете, но скорее всего значение будет колебаться от двух до шести.

Теперь пришел черед самой приятной процедуры. Разместите героев, монстров, артефакты, специальные объекты, повышающие уровень, рекрутские центры, порталы, маяки, смотровые башни, места поклонений, кладбища, кузницы, конюшни, рынки, мельницы, тюрьмы, алхимические лаборатории, хижины и «глаза» магов, сфинксы, оазисы, фонтаны, фигурки идолов, водовороты, русалок, сирен, колодцы, магические ворота, пароли к ним, обелиски, лодки, дороги (ненужное зачеркнуть). Далее определите внешность, имя и качества каждого из героев (в том числе, заключенных в тюрьмы). При желании каждому из них можно выдать до трех артефактов. Начислите опыт, от 0 до 999999 очков. Второе число — предел лишь для возможностей редактора, в реальности же опыт героя может значительно перерасти отметку в один миллион. Определите состав и численность войск у героев, в замках и городах. Отдельным героям под управлением AI можно задать режим патрулирования, указав радиус от 0 до 10. В первом случае герой будет стоять как вкопанный. Во всех остальных случаях будет носиться по отведенной для патрулирования территории и атаковать более слабых врагов. Это очень полезная функция, если вы хотите смутить human player'a. Может сложиться впечатление, что враг поблизости, и игрок спешно начнет тратить деньги и ресурсы на оборону, а также скапливать значительную часть войск в ближайшем замке. Это может здорово затормозить в развитии. После того, как вы разберетесь с героями, переходите к городам и замкам. Давайте им названия, возводите постройки. Если есть выход к воде, можете построить верфь. Кстати, AI никогда верфь не строит. Поэтому вам стоит позаботиться самому о врагах (или союзниках). В игре одновременно может присутствовать большое количество лодок, но не бесконечное.

Избегайте излишеств. От вашей воли зависит – позволить ли в будущем превратиться городу в замок, или нет. Аргументов в пользу «нет» всего два, но каких... Невозможность в городе выкупить героя и что–либо построить. Например, магическую башню пятого уровня. По моему опыту, заклинания Dimension Door и Armageddon зачастую создают перекос в игре, превращая последнюю в скучное и однообразное победное шествие.

Покончив с городами и замками, займитесь монстрами. Их сила должна быть адекватной мощи героев. Вы можете указать начальное количество для каждой группы монстров. Со временем они расплодятся. Причем, темпы прироста напрямую зависят от их количества.

Сбалансировав численность и силу монстров, приступайте к размещению следующей группы объектов. Это — sign'ы , bottle'ы, sphinx'ы и event'ы. В первые два вы можете поместить какое–нибудь сообщение. Sphinx обожает играть в загадки (предварительно вами размещенные, как и правильные ответы). Причем за неправильный ответ герой–неудачник лишается права на жизнь. За правильный – может получить награду в виде артефакта или какого–то количества ресурсов. При своеобразном чувстве юмора это же «количество ресурсов» с него можно удержать. Это за правильный–то ответ...

Event'ы – «подножные» происшествия. Если герой наступит на него, может произойти следующее: появится сообщение, прибавится или изымется некоторое количество ресурсов, будет найден артефакт. Event'ы могут быть как разовыми, так и повторяющимися. Все это зависит от вашей воли.

Наверняка в вашем сценарии будут присутствовать довольно мощные артефакты. Рекомендую вам размещать их таким образом, чтобы без боя их взять было невозможно. К сожалению, есть такая халява, как Dimension Door. С помощью этого заклинания можно без борьбы хапнуть большинство неудачно размещенных артефактов. Но есть способ, позволяющий нивелировать такую возможность. Для этого нужно расположить над артефактом монстра. А с оставшихся трех сторон последний должен быть окружен скалами, лесами, водой, границей экрана (на выбор). Слева и справа от монстра также установите естественные препятствия.

Покончив с артефактами, переходите в опцию Specs.

Сложность карты

От easy до expert, на ваш вкус. При увеличении уровня сложности возрастает количество и мощь монстров, что генерятся случайным образом. Получение некоторых артефактов сопряжено с выполнением определенных условий. При рекрутировании к вам на службу наймется меньше народа, нежели к AI–игрокам.

Выбор цвета

Здесь вам предстоит обусловить три категории игроков: Human, AI и универсальная. А также закрепить за каждой стороной свой цвет.

Герои

Необходимо разместить в главных замках каждого игрока по одному герою. Главными будут считаться те замки игроков, что были первыми нанесены на карту.

Таверны

У вас имеется возможность наводнить питейные заведения всевозможными сплетнями и слухами. Если есть желание, можете запустить любое количество «уток».

Глобальные события

У вас есть возможность назначить на любой день то или иное событие. Сопроводите его сообщением. Вы сможете подарить или изъять некоторое количество ресурсов, рас-

пространить последствия на определенных игроков. В ваших силах сделать события разовыми или регулярными.

Особые условия победы

Возможны варианты:

– *без особых условий;*

– *завоевание определенного замка или города. Укажите какой. Засчитать ли победу AI в этом случае. Засчитать ли победу стороне, повергшей всех соперников;*

– *одолеть определенного героя. Уточнить какого;*

– *завладеть определенным артефактом. Указать каким. Засчитать ли победу стороне, повергшей всех соперников;*

– *накопить определенное количество золота. Укажите необходимое количество. Засчитать ли победу AI в этом случае. Засчитать ли победу стороне, повергшей всех соперников.*

Если вы хотите озадачить всех поисками Ultimate Artifact'a, ни в коем случае не уточняйте, какого именно. Ибо, указав, например, Ultimate Shield, необязательно, что именно он будет найден при помощи обелисков. Просто так такие вещицы не валяются, и игра может зайти в тупик.

Можно указать условия командной игры. Определите составы враждующих сторон. Неудобство состоит в том, что вам никогда не примирить, например, синих и фиолетовых. Так, что придется подстраиваться под возможности опции.

Особые условия поражения

Возможны варианты:

– *уступить врагу определенный замок или город. Укажите какой;*

– *потерять определенного героя. Укажите какого;*

– *превысить определенный лимит времени.*

Название карты

Рекомендую придумать его сразу. Потому что промежуточно сохранив свою карту с названием «no name 132» (условно), в каталоге карт она навсегда пропишется с этим странным именем, как бы впоследствии вы ее не обозвали.

Аннотация

Представляет собой краткое напутствие перед запуском сценария.

Разобравшись с опциями Specs, поговорим об особом артефакте. Он называется Spell Scroll. Я не советую вам размещать его раньше. Дело в том, что этот артефакт есть ни что иное, как свиток заклинаний. Пикантность состоит в том, что «накачав» свиток определенной магией в начале работы над сценарием, вы удивитесь, обнаружив во время игры там Fireball, вместо, например, Animate Dead.

Последний штрих. Обязательно украсьте карту. Не поленитесь. Если в ней не будет красоты и изящества, то какой бы интересной она ни была, ни вы и ни кто другой не захочет играть в нее больше одного раза. И ничего, кроме разочарования вы не испытаете.

Builder, Warrior или Explorer?

Вы наверняка замечали, что AI–игроки имеют три возможные модели поведения. Субъективно показался наиболее миролюбивым Builder. Довольно агрессивен Warrior. Больше всех хлопот доставляет Explorer. К сожалению, предопределить характер будущего оппонента (или союзника) нельзя. Но косвенно на него воздействовать можно. Скорее всего AI–игрок определится как Builder (и игра от этого потеряет в накале), если вы возведете в его замках множество построек, назначите регулярный приход денег и ресурсов (если вам позарез надо помочь AI материально – разбросайте ресурсы рядом с ним, или спрячьте в «подножный» event). Если вы всего этого не сделаете, и вдобавок начальное количество героев будет превышать количество городов и замков, AI–игрок будет определен как Explorer. Относительно определения AI–игрока как Warrior'a никаких закономерностей подметить не удалось.

Подробно справиться о назначении того или иного объекта в игре вы сможете в Help'e CD Heroes of Might and Magic II. Price of Loyalty.

В заключение

Появление сценариев на свет служит цели скрасить дни вашего ожидания третьей части Heroes of Might and Magic. К моменту поступления этого номера в продажу они будут выложены для свободного скачивания на сайте www.gamenavigator.com. Там же можно посмотреть переводы аннотаций ко всем миссиям.

1 *Редактирование ландшафта*
2 *Редактирование объектов*
3 *Редактирование численности монстров, характеров героев (в том числе в тюрьмах), построек в городах и замках, текстов в Sign'ах, Bottle'ах, Sphinx'ах, Event'ах и Spell Scroll'ах*
4 *Нанесение рек*
5 *Нанесение дорог*
6 *Ластик*
7 *Zoom–режимы*
8 *Отмена последнего действия*
9 *Выбор карты*
10 *Редактирование условий игры*
11 *Стандартные опции*
12 *Индивидуальные настройки*

1 *Особые условия победы*
2 *Уточненные условия победы*
3 *Особые условия поражения*
4 *Уточненные условия поражения*
5 *Название сценария*
6 *Аннотация*
7 *Уровень сложности карты*
8 *Меню игроков*
9 *Старт с героем или без в главном замке*
10 *Меню слухов*
11 *Меню событий*

Liath

на основе альфа-версии

Игорь Бойко

Разработчик	компания Амбер
Издатель	компания Амбер
Дата выхода	осень 1998 года
	Windows 95

В пятом номере "Навигатора" за прошлый год мы рассказали о том, что в недрах компании "Амбер" вызревает многообещающий проект — квест "в чистом виде" под названием "Лиат". К августу было обещано появление рабочей демо-версии. Данное обещание "Амбер" несколько перевыполнил — в настоящее время началась "сборка" окончательного варианта игры.

Нам же для ознакомления удалось разжиться альфа-версией.

Она представляет собой любопытный полуфабрикат, в котором практически все персонажи говорят одинаковые слова, что-то притормаживает, что-то повторяется. В общем, игра идет как бы несколько "через пень-колоду", но уже можно сказать, будет ли это интересно.

Будет. И еще как будет. Причем не только россиянам, но и всем прочим юзерам из других стран. Создатели "Лиат" с самого начала ориентировались на мировой рынок, поэтому в игре нет ничего специфически "местного", она построена на общечеловеческих ценностях.

Какие же имеются основания для подобного утверждения?

Во-первых, сюжет. Дело происходит в фэнтезийном мире, в котором близится наступление конца света. Главному герою Криссу уготована участь сыграть роль аналога Ноя — он должен спастись на фоне всеобщей гибели окружающих. Но, если Ной безропотно плыл по запланированному течению, то Крисс задается намерением спасти остальных.

Во-вторых, графика. Трехмерные, предварительно просчитанные фоны и спрайтовый герой. Плавные "перелеты" между location'ами. Множество второстепенной, фоновой анимации, которая заставляет экран "оживать". Некоторые пейзажи хочется сравнить с картинами Дали.

Звуковые эффекты хороши, а про музыку говорить пока рано — в "альфе" используются промежуточные варианты, подождем final release.

Интерфейс отличается нестандартным решением, оценивать его не имеет особого смысла, т.к. пока используется промежуточный "рабочий" вариант.

Главный герой может перемещаться по восьми направлениям, но проделывает он это несколько монотонно, что оставляет какое-то сомнамбулическое впечатление. Бег не предусмотрен (не исключено, что за ненадобностью). Если пройти по прямой в указанную точку герой не может, то на поворотах он делает телодвижения, которые больше бы подошли "шарнирному" Терминатору.

Будем надеяться, что в финальной версии все будет красиво и плавно.

Можно ожидать, что "Лиат" окажется достаточно неприхотливой в плане системных требований. По крайней мере, "альфа" достаточно шустро ведет себя уже на Pentium 100 при RAM 16 Mb.

В настоящее время ведутся переговоры с одним из ведущих западных паблишеров об издании "Лиат" (Liath) в США. "Навигатор" сможет обнародовать название этой компании сразу же после заключения контракта. Всего же запланировано порядка десяти (!) версий, ориентированных на различные регионы мира.

В конце июля нам удалось взять интервью у команды разработчиков "Лиат", запись которого мы предлагаем вашему вниманию.

Мы находимся в гостеприимном офисе компании "Амбер". Мы — это Генеральный директор "Амбера" Олег Кожухов, Дмитрий Цырухин (идея, сценарий, дизайн), Алексей Чепраков (технологии, моделлинг местности), Леонид Ларионов (face animator, игровые персонажи), Ирина и Дмитрий Сафроновы (игровой движок, программирование). По словам Олега, собрать всю эту команду вместе удалось впервые. До этого они умудрялись делать совместный проект, находясь на приличном расстоянии друг от друга. Кто в Твери, кто в Москве. К сожалению, отсутствовали Игорь Селиванов и Алексей Данилкин, которые имеют к данному проекту самое непосредственное отношение.

НИМ: Если можно, расскажите о том, как вообще родилась идея сделать именно такую игру.

Цырухин: Идея появилась давно, сейчас даже трудно вспомнить точно...

НИМ: Но это первая ваша игра?

Цырухин: Почти. Я участвовал до этого в каких-то проектах. Не хотел бы их называть вслух...

Просто я любил играть в игры такого жанра, в adventure. Потом появилось желание создать что-то свое.

НИМ: Игры каких фирм повлияли на вас — Lucas Arts, Sierra?

Цырухин: Естественно, именно они, это были те самые древние квесты — первый Monkey Island, Quest for Glory.

НИМ: Прежде всего, эти игры подвигли вас на придумывание сюжета, способствовали возникновению *идеи игры?* С чего, все-таки, начался "Лиат"?

Цырухин: Просто в один прекрасный день я подумал, а почему бы не придумать историю? А потом... Вы сами понимаете, что идея не может существовать долго в виртуальной форме. Она должна обрести жизнь. По крайней мере, у меня это так. Когда я стал прикидывать пути ее реализации, я понял, что наиболее реальный вариант — сделать компьютерную игру.

НИМ: То есть вы сначала загорелись идеей, а потом уже решили делать компьютерную игру?

Цырухин: Началось все с идеи.

НИМ: Интересно, абстрактная идея и...

Цырухин: А ведь именно так все и происходит. У человека сначала появляется идея, а потом он уже выбирает средства для ее реализации.

НИМ: Все равно мудрено... Вот есть идея — нечто эфемерное, что нельзя пощупать. Сидит в голове, не дает спать, обретая к утру какие-то неясные очертания. И, вдруг, вы понимаете, что эти очертания — это будущая компьютерная игра... Нечто в этом роде?

Кожухов: На основе идеи пишется сценарий, придумывается некий мир, в рамках которого и делается игра. Вообще-то говоря, на его основе можно сделать чего угодно, снять фильм, например.

НИМ: Спилберг по вам плачет? Хорошо, есть идея, и вы решили сделать игру. Каким был следующий шаг? Разработка вселенной, графика?

Цырухин: следующим шагом было найти деньги, программистов, звук и т.д.

НИМ: Значит, есть идея и желание сделать игру, и под это дело "Амбер" дает деньги?

Цырухин: А у меня практически больше ничего и не было.

Кожухов: Просто следующим этапом стала организация проекта. Это и вопросы денег, и вопросы собственно организации производства. Нельзя сейчас сделать игру без привлечения опытных спецов, без достаточно сильной поддержки. Так что, следующим шагом для Димы стал поиск фирмы, которая сможет обеспечить такую поддержку. Которая сможет решить все насущные проблемы. Тот же звук сделать — нужна студия.

НИМ: И с каким же пакетом Цырухин пришел в Амбер?

Кожухов: С каким пакетом? Был запутанный сценарий, различные варианты дизайна, рисованные картинки.

Цырухин: изначально предполагалось, что это будет полностью рисованный квест. Но время течет... Уже на ранней стадии разработки многое изменилось.

Кожухов: Все упирается в технологии. Появляется человек с идеей, делаем демо-версию. Набираем людей, трудимся. Демо-версия "Лиат" была готова к прошлому "Аниграфу".

НИМ: Да, помню. Герой ходил, и изображение красиво перетекало из экрана в экран.

Кожухов: На основе такой "демы" уже можно понять, стоит ли продолжать, или все-таки продукт окажется мертворожденным.

НИМ: То есть, на "Аниграфе" вы смотрели, насколько "Лиат" покажется интересной?

Кожухов: И не только на "Аниграфе", в основном все просчитывалось на CeBit'ах и т.д. То есть, та демо-версия была показана большинству западных издателей, и уже по их реакции было принято решение о дальнейшей работе. Ведь, что та-

кое демо-версия? Это та же игра, только в миниатюре. В меньших пропорциях, с меньшими затратами времени, денег и т.п. После нее становится понятно, можно ли с такой командой сделать игру в принципе.

НИМ: Итак, была идея, были картинки. Что дальше? Под этот проект были набраны люди?

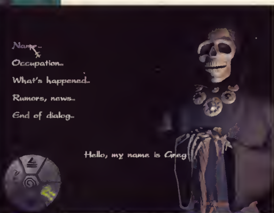
Кожухов: Не совсем так. Мы постоянно экспериментируем, постоянно отрабатываем некоторое количество идей, как программистских, так и художественных. В тот момент мы занимались проектом "Диканька", который пока отложен. Уже разрабатывался "Тунгусский Синдром" (о котором "Навигатор" расскажет в следующем номере). Они у нас идут постоянно, не прекращаясь. Программисты не взялись из ниоткуда, они уже были. Разработка engine к этому времени уже велась.

НИМ: Вы разрабатывали engine без конкретной игры?

Кожухов: Да.

НИМ: Задел на будущее?

Кожухов: Мы так работаем. На тот момент в разработке находилось штук пять художественных и дизайнерских проектов, не меньше. Несколько программистских групп разрабатывали различные движки. На определенном этапе мы поняли, на каком из наших движков может быть реализован сценарий "Лиата", было принято решение собрать творческую группу и начать целенаправленно работать. Это довольно важный момент.



Разработчики не появились извне, эта команда сформировалась из людей, связанных с "Амбером".

НИМ: Сейчас "Лиат" находится на каком этапе?

Кожухов: Сейчас есть альфа-версия, и мы приступили к окончательной сборке игры. Уже сделаны все фоны и персонажи, сейчас дорабатывается gameplay — встраивается второстепенная анимация, раскладываются нужные предметы. К середине августа будет готова бета-версия, начнется ее отладка и тестирование.

НИМ: Можно узнать какие-нибудь числовые параметры, по которым можно судить о масштабе игры?

Кожухов: Игра получилась достаточно большой. В ней свыше 100 сцен, порядка 30 персонажей.

НИМ: Повлиял ли каким-либо образом на вашу игру Mist?

Цырухин: Mist прошел мимо.

НИМ: Но ведь с самого начала вы намеревались делать игру с плоской графикой?

Кожухов: Она не плоская, она рисованная.

Цырухин: А почему вы спросили про Mist?

НИМ: Во-первых, это одна из лучших игр жанра. Во-вторых, одна из самых продаваемых.

Кожухов: Самая продаваемая.

Цырухин: Вообще-то я не играл ни в Mist, ни в его сиквел Riven.

НИМ: А почему? Чтобы не было соблазна что-либо перенять?

Цырухин: Да нет, просто я не люблю puzzle games.

Кожухов: В "Лиате" все задачи будут обусловлены сценарием, абстрактных головоломок просто не будет.

НИМ: Будут ли головоломки, которые генерятся случайным образом?

Цырухин: Нет. Все загадки, которые предстоит решать главному герою будут сюжетно обоснованы.

НИМ: А как насчет ребусов, которые можно решить в условиях неполной информации? Т.е., если игрок выполнит, условно говоря, семь условий из восьми необходимых, может ли он все-таки решить соответствующую задачку? Как-то угадать?

Цырухин: Да, конечно.

НИМ: То есть, это не жестко завязанный квест?

Цырухин: Нет, почему. Он нелинейный. Если вы сообразили, как это можно сделать... Как обычно бывает

в квестах? Если вы, скажем, не прочли о чем–то в книге, то вы не получили какой–то объем информации. Но, если вы, глядя на головоломку, просто догадались, что с ней нужно сотворить, то вам совсем не обязательно возвращаться назад, читать книжку. Например, в игре применяются заклинания, описанные в какой–то книге. Так вот, их описание необязательно читать. Есть и другие способы, с помощью которых можно применять магию.

Есть, естественно, и семейство загадок, которые двигают сюжет. Они линейны. Мы навязываем играющему свою линию, и это правильно. Когда вы читаете книгу, вы можете соглашаться с сюжетом, или не соглашаться, но все уже написано. Может в зтом есть некий, пока вам неизвестный, смысл.

В зтом особенность квестов. Это не RPG, в которой нет ничего предписанного, в которой можно делать все, что хочется. Я не противник Role Playing Games, зто один из моих любимых жанров. Просто, у каждого жанра — свои законы.

НИМ: Хотелось бы, чтобы каждый из команды рассказал что–нибудь о своем участке.

Кожухов: Да, я хотел бы, чтобы Алексей, раз уж он здесь есть... Может он чего–нибудь скажет по поводу...

НИМ: И не только Алексей...

Кожухов: Да ну, все делал я, поэтому они молчат. Что касается Алексея и его работы — графика такого уровня является беспрецедентной для России. Многие вещи просто были изобретены, например, зффекты в воде (на зкране монитора плещется в озерце красивая трехмерная девушка).

НИМ: Хотелось бы услышать пару слов о движке, на каких машинах и как он будет "бегать", что он может?

Сафронов: Мы уже говорили, что в игре используются заранее просчитанные трехмерные фоны и спрайтовый персонаж. Никаких вычислений во время игры по образу героя не происходит. Основная же сложность была в привязке спрайтовой графики к векторному миру.

НИМ: Модель персонажа?

Сафронов: модель персонажа достаточно специфична, пришлось все делать в самом тесном контакте с художниками, чтобы организовать упомянутую привязку. Для того, чтобы векторный объект двигать по векторным законам, нужно только быстро считать и выводить. Нам же пришлось разработать технологию движения спрайтового объекта в векторном мире. "Бесшовную" технологию, как мы ее называем.

НИМ: Расскажите о мире, в котором разворачивается действие "Лиат". Есть ли в нем своя особая "физика", магия? Что вообще происходит в игре?

Цырухин: Ничего сверхнавороченного, обычный фзнтезийный мир. Идея же состоит в следующем: все знают библейскую историю о Ное...

НИМ: Будем считать, что все.

Цырухин: Помните, на определенном зтапе библейской истории люди прогневали Бога, за что тот решил извести человечество потопом. Остаться в живых предстояло лишь праведнику Ною и "каждой твари по паре".

Мир "Лиат" находится перед Страшным Судом, перед концом света. Боги решили уничтожить людей, потому что те их разочаровали. Главный герой — один из избранных, которым суждено остаться в живых. Но он, сознавая свою избранность, не понимает, почему все остальные должны быть уничтожены. И решает спасти всех людей. Да, у людей помимо хороших сторон есть и плохие. Но ведь зто люди. Такие они есть.

НИМ: То есть он считает, что тигра нельзя наказывать за то, что тот питается дичью?

Кожухов: Это, если вкратце.

Цырухин: Рассказывать сюжет сложно. Он изобилует тонкостями, герой проходит и через темные и через светлые соблазны. Все зто переплетено...

Кожухов: Я дополню. Играющий человек может быть по–разному подготовлен. Он может думать о темно–горячих соблазнах, а может просто любоваться игрой. Игра делается таким образом, что каждый сможет найти в ней что–то интересное. Для одних зто будет некий смысл, другие просто получат зстетическое удовольствие от красоты самой игры.

Цырухин: Это как в кино. Есть фильмы со смыслом, есть просто красиво снятые, а есть такие, в которых эти элементы совмещены. Здесь — то же самое.

Кожухов: Что объединяет и "Лиат" и "Тунгуску" — в этих играх есть высокий смысл, но в них будет интересно играть и просто так, ничего не соображая, просто производя определенные действия. Потому как красиво.

Цырухин: Мы позаботились о том, чтобы играющий плавно погрузился в сюжет, чтобы на его плечи не сваливалась резко задача спасения мира — и вперед, спасать. Начинается все очень мягко — герой приезжает в гости к давнишней подруге. Вполне безобидная завязка. Просто дальше по ходу дела, события накладываются друг на друга, выясняется, что подружка Крисса пропала. И вообще все плохо, и нужно спасать мир. В самом конце герою предстоит решение эпохальных задач.

НИМ: Одна из возможных проблем всех будущих квестов — так называемый "пиксел-хантинг" (pixel hunting). Придется ли игроку обшаривать мышкой весь экран в поисках интерактивных точек?

Кожухов: Нет, в таких местах курсор меняет форму.

Цырухин: Мы сознательно стремились избегать загадок, которые связаны с привязкой к конкретному месту на экране.

НИМ: Как родилась сама идея плавного перехода, "перетекания" между location'ами?

Кожухов: Сама идея не является абсолютно новой. И в "Лиат" она нашла некое переосмысленное воплощение, основанное на различных технологических новинках. И если где-то используется подобные идеи, то это как изобретение радио — просто люди думают одинаково. В точности такого же движка как наш, я пока не видел. Чтобы и спрайтовый персонаж в трехмерном окружении, и "перелеты". Когда мы выдумали эти самые "перелеты", их вообще ни у кого не было. Позже они появились в Dark Earth, насколько я помню. Благодаря предварительной просчитанности всего в этой игре, мы смогли ее сделать очень красивой. В real-time такую игру вообще невозможно просчитать, с ее слегка искривленной геометрией и т.д.

"Лиат" не такая, как другие, в ней присутствует новизна. По крайней мере, западные фирмы-издатели это оценили. С самого начала мы ориентировались при создании игры для общемирового рынка. Поэтому она соответствует принятым на Западе стандартам. Не секрет, что очень немногие из отечественных игр нашли издателя за рубежом. И причин тому несколько, в том числе общее низкое качество, "глюки", примитивные технологические решения, наконец, элементарное неумение руководителей проектов продавать свои детища.

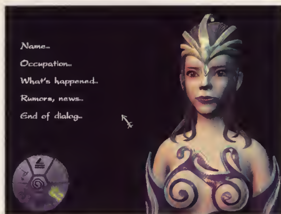
НИМ: Кстати, о "глюках". Как вы проводите тестирование?

Кожухов: Все просто. Это индустрия. Мы сдаем проект не нашим издателям, а тестовой лаборатории в Германии, которая занимается тестированием игр той же Sierra и т.д. И не только для обнаружения "глюков" и "багов", но и с точки зрения gameplay. Поэтому наша игра просто не может оказаться с ошибками. Будет организовано специальное тестирование российской версии, нацеленное прежде всего на отработку gameplay.

Вообще, понятно, что игровая индустрия России, за редчайшими исключениями (все те же Игорь Селиванов и Алексей Данилкин), все еще находится в стадии создания. Почти для всех людей, принимающих участие в проектах, это первый, максимум, второй опыт.

НИМ: А все настолько плохо?

Кожухов: Хороших российских проектов, на мой взгляд, раз-два



Кожухов: Дело в том, что Леониду очень повезло с лицом, он просто по своему лицу, так сказать...

Ларионов: Нет, серьезно, анализ того, как все это происходит, главным образом делается перед зеркалом. Ну и наблюдаешь окружающих, например, я просто ездил в метро и смотрел, как люди разговаривают, меня просто "клинило" на этом. Вышла одна книга, в которой я потом нашел подтверждение своим наблюдениям.

Кожухов: Ездил по кольцу, в основном.

НИМ: Вы пытались согласовать движение губ персонажа с произносимым текстом?

Кожухов: Это можно сделать, причем достаточно легко. Но, учитывая, что будут выпущены английская, русская , японская, испанская, французская версии... Это нереально ; –) .

НИМ: Кстати, насколько вам интересен азиатский рынок?

Кожухов: Нам он вообще не интересен, но мы будем в нем участвовать. Например, уже запланирован выход сингапурской версии игры. Да и корейская, скорее всего, тоже будет.

НИМ: Вы думали о возможности издания "Лиат" для Sony PlayStation?

Кожухов: Делать сразу мультиплатформенную вещь — слишком сложно для первой игры нового коллектива. Но возможность ее переноса на Sony PS есть.

Все будет определять успех или его отсутствие у PC'шного варианта. Перенос — достаточно дорогое и длительное удовольствие.

НИМ: Собираетесь ли вы в дальнейшем использовать разработанную под "Лиат" вселенную, делать на ее основе игры в других жанрах?

Кожухов: Все будет зависеть от судьбы "Лиат". По успеху у покупателей, и по тому мнению, которое сложится у издателей.

Отсюда, из России, видно далеко не все.

НИМ: Альфа-версия не тормозит на Pentium 100 с 16 Mb. Вы с самого начала ориентировались на достаточно умеренные технические требования?

Кожухов: Игра сделана под Windows. Поэтому она пойдет на тех машинах, на которых можно поставить Windows. Вплоть до 486-х.

НИМ: Если поставить себе цель как можно скорее пройти эту игру, сколько времени для этого потребуется?

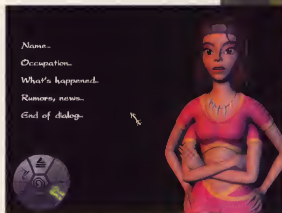
Кожухов: Если вы будете знать заранее, что нужно делать, то не менее двух часов. Любую игру можно пройти за два часа. Нам кажется, что неделю можно будет поиграть в свое удовольствие.

НИМ: на скольких дисках будет напечатана игра?

Кожухов: Все зависит от того, как будет сделан звук. Есть разные варианты, мы пока думаем, какой из них предпочесть. Постараемся все втиснуть в один CD, максимум — два.

НИМ: заложена ли в игре возможность сиквела?

Кожухов: Конечно, такая задача ставилась с самого начала. Смысл в том, что создана самостоятельная вселенная, в рамках которой можно будет сделать все что угодно. Вплоть до настольных игр и фильмов.



НИМ: Как называется ваша вселенная?

Кожухов: Не придумали пока. Но если игры будут выходить в некоторой серии, то общим для них подзаголовком будет "Мировая спираль".

и обчелся (не считая "Лиата" и "Тунгуски"). Все станет лучше через год-два, когда те, кто сейчас работает, наберутся опыта, сделают хотя бы по одной игре. Между теми, кто сделал проект, и теми, кто нет, существует принципиальная разница. Первые приобретают просто безумный опыт. Причем, опыт в нашем деле играет главенствующую роль. Профессиональные качества занимают в иерархии важности второе место. Если мне бы пришлось выбирать между опытным, но посредственным художником, и классным, но неопытным, я бы выбрал первого. Это правильно, неопытные люди совершают безумное количество ошибок, не умеют рассчитывать свои силы, не знают, как работать в коллективе.

НИМ: "Тунгуска" делается этим же коллективом?

Кожухов: Нет, это прежде всего Игорь Селиванов и Алексей Данилкин.

НИМ: Хотелось бы еще узнать, как работает ваш face animator. В игре лица всех персонажей на крупных планах движутся достаточно естественно. Каким образом это было сделано?

Николай Барышников

Bronze Dragon
The Land Beyond

Жанр	RPG
Издатель	Commonwealth Software http://members.iquest.net/~adamw/
Разработчик	Commonwealth Software
Дата выхода	четвертый квартал 1998
	Windows95

С незапамятных времен так уж повелось, что всегда было добро, и всегда существовала его полная противоположность - зло. И вот эти две субстанции, две незримые силы, два нечетких философских понятия постоянно находятся в противостоянии, будучи не в силах полностью одолеть друг-друга. Случаются эпохи, проходящие под знаком тьмы, когда убийство и насилие царят на улицах, случаются времена всеобщего благоденствия и счастья. Так всегда было, есть и будет в нашей с вами жизни. Игры так или иначе опираются на реальность, наши мировоззрения и менталитет, поэтому борьба добра и зла является основой большинства сценариев. Но в Bronze Dragon нет четкого деления на зло и добро, как нет и двух четко выраженных противоборствующих сил. Вместо этого в игре присутствуют представители сразу трех диаспор, и сложно понять, чьи интересы чище и нравственней, а кто представляет темную сторону.

Сошествие сюжета

В 758 году Первой Эры открылась гробница, которая всегда должна была оставаться закрытой. Целая раса неизвестных существ вышла из заточения. Представители этой расы называли себя Бессмертными, хотя, теоретически, были смертны и походили на обычных людей. Они не боялись яда и голода, болезни не страшили их, но острый клинок и могущественное заклинание все же могли их уничтожить. Бессмертный погибал только от раны в сердце. Ходили легенды, что Бессмертные жили уже тогда, когда на планете только начинала зарождаться примитивная жизнь. За столь долгий срок они стали мудрыми и могущественными, познали все тонкости магии и воинского искусства, говорят даже, что Бессмертные могут исполнять желания... Но нет добра без зла, поэтому многие из них, за тысячелетия, проведенные в гробнице, совершенно обезумели и стремятся уничтожить всех и вся.

В 121 году Второй Эры появились первые Сновидцы, прозванные «рыбами» за свою внешность (белые глаза без зрачков, белые волосы и белая кожа). Сновидцы - мутанты, явившиеся на свет из-за рождения Бессмертных, хотя каким образом они связаны с последними никто точно не знает. Постепенно Сновидцы выдвинулись на ведущие роли в обществе, так как обладали невиданным могуществом - их заклинания могли как возводить целые города, так и уничтожать их в мгновение ока. Они правили миром, поделив его на страны. И все бы было хорошо, только во время сна из их сознания в реальный мир проникали страшные монстры в не менее страшных количествах.

В 421 году Второй Эры Бессмертные потихоньку начинают проникать в общество людей и захватывают ключевые позиции в обществе. Предводителя Бессмертных зовут Непроизносимым, его цель - захватить власть во всем мире. Естественно Сновидцев такое положение не устраивает, и они объединяются на борьбу с пришельцами. Эту войну им удается выиграть и изгнать захватчиков.

В 15 году Третьей Эры Бессмертные вновь начинают плести заговоры и внушать свои идеалы людям. Но теперь уже и простые «человеки» устали от разнообразных доброжелателей. Им надоели как Сновидцы, так и Бессмертные, в массах растет недовольство. Начинаются повальные убийства всех, кто не принадлежит к чистой расе Homo Sapiens. Третья Эра - время глобальной смуты и убийств, час тотальной революции и охоты на ведьм. Обычные люди приходят к власти и санкционируют "Джихад".

Рождение героев

Игроку предстоит жить в мире Bronze Dragon именно во времена смуты и безобразий. Играть можно за представителей одного из двенадцати королевств, жители которых преследуют разные цели. Вполне возможно, что одной из главных задач игрока будет отыскание некоего портала, ведущего в другое измерение.

Вы будете играть не одним «приключенцем», а стандартной «партией», состоящей из пяти членов различной классовой принадлежности (бойца, мага, ниндзя, вора, клерика и нескольких других). После выбора «гражданства» компьютер предложит вам несколько гильдий на выбор, членство в которых даст игроку некоторые преимущества. Пока известно, что гильдий будет много, например, такие как гильдия воров, алхимиков, школяров, монахов, «бандитов с большой дороги».

Ролевая система игры имеет множество заимствований из настольных RPG, а значит игроку будет доступно множество различных умений и навыков (оказание медицинской помощи, владение различным оружием, знание доспехов, умение торговаться и шарить по чужим карманам). Хотя пока авторы

не объявили, какая игровая система положена в основу Bronze Dragon. Рискну предположить, что это все же будет конверсия вселенной AD&D.

Магии в данной игрушке уделяется повышенное внимание. Авторы планируют ввести в Bronze Dragon более 100 заклятий, принадлежащих различным школам. Причем разделение заклинаний идет не по привычным признакам (огонь, вода, воздух, земля), а по таким как: Жадность, Месть, Хаос, Бравадо и некоторым другим. Сами заклинания носят не менее звучные и необычные названия: "ползущая чума", "превращение плоти в мифрил", "магическая раковина", "шар смерти", "превращение предметов в драгоценности". Да и само применение волшебства выглядит несколько неоднозначно. Каждое заклятье использует какие-то цвета, различные руны и зависит от черт характера волшебника.

Число предметов в игре исчисляется сотнями: грибы, хлеб, сыр, магические предметы, сумки, веревки, сундуки, ботинки, плащи, доспехи - все, что только не придет вам в голову. Плюс к этому игрок сможет создавать новые предметы самостоятельно.

Для «разрешения» нерешаемых путем дипломатии проблем в Bronze Dragon используется пошаговый режим. Компьютер будет кидать кубики с 4, 6, 10, 12 и 20 гранями практически по любому поводу: на попадание, на повреждение, спасброски от магии и т. д. (все как в настольных играх). Результат сражения зависит от множества различных факторов: скорости передвижения, остроты оружия, вида доспехов, умений типа «прицеливание», «акробатика» и прочих.

Количество монстров также исчисляется сотнями. Некоторые могут делиться как амебы, другие будут взрываться рядом с «приключенцами», третьи будут воровать

деньги и магические предметы, четвертые - ломать оружие и доспехи, пятые смогут взять под контроль членов партии и заставить их драться между собой.

На сегодняшний день уже известно, что игра вряд ли сможет похвастаться особенной «крутостью» графического оформления - всего лишь 256 цветов в режиме 800x600. Это, конечно, непорядок. А в целом... Увидим!

Armada

Николай Барышников

Жанр	online RPG
Издатель	не объявлен
Разработчик	Metropolis
Дата выхода	не объявлена
	Windows 95

Кто-то мечтает о звездах и планетах, кто-то о глубинных знаниях физических законов, скрывающихся на их поверхности. Другие размышляют об уникальности жизни во Вселенной и ждут сигналов от собратьев по галактике. Кто они, как выглядят, о чем размышляют и что едят? Захотят ли они дружить с нами, или их интересует только война? В Armada дела обстоят именно таким образом — несмотря на кажущуюся безграничность Вселенной, ее обитатели нашли поводы для территориальных споров и завоеваний. И вот именно в таком мире игроку предстоит жить и сражаться с врагами. Только вы сможете склонить часу весов в сторону победы и спасти своих близких, да и весь человеческий род вместе с ними, от неминуемой гибели.

Яблоко от яблони...

Действие игры происходит в далеком будущем, отстоящем по временной шкале на несколько тысячелетий от сегодняшнего дня. Человечество овладело многими тайнами, в том числе научилось перемещаться между звездами за короткие промежутки времени. Миллиарды людей собрали свои пожитки и разлетелись по тысячам миров. Какая-то часть колонистов погибла в пути, другие не смогли адаптироваться к окружающей среде новых планет, а третьи прижились, но сильно видоизменились как физически, так и морально. Фактически вместо единой расы на свет появились шесть новых, сильно различающихся между собой, но в тоже время не забывших о своем наследии и родной планете. Слово «человек» больше не применимо по отношению к представителям этих рас, тем не менее, все они являются людьми в душе. Данные шесть «видов» жили в мире, (иногда, разумеется, и ссорились), но однажды в галактике появилась целая армия биомеханических убийц, которые колонизировали планеты достаточно варварским способом. Первой стадией была тотальная аннигиляция всего живого в месте высадки, и только потом начинался процесс заселения. Для бывших землян исключение сделано не было, их ликвидировали без проявления каких либо эмоций, поэтому над всеми шестью расами зависла угроза уничтожения. «Армада» захватчиков все ближе и ближе придвигалась к их планетам, атаке подвергались уже не только далекие наблюдательные посты и спутники, но и планеты, население которых исчислялось цифрами с большим количеством нулей.

Вам предстоит выступить против пришельцев и сыграть роль капитана звездного крейсера. Естественно, в одиночку весь флот пришельцев не одолеть, поэтому вам придется объединить свои усилия с капитанами других кораблей, служащих в армиях всех шести рас. Под контролем игрока находится всего один корабль, который можно оснастить различными видами вооружения, брони, энергетическими

полями и прочими «стандартными» космическими компонентами. Экипаж корабля со временем приобретает опыт, действия экипажа с каждым днем, проведенном в полете, будут становиться все более слаженными и отточенными. Да и сам капитан постепенно сможет обучиться новым умениям и навыкам, которые окажутся весьма полезными в святом деле обороны Родины. Как и положено любой добротной RPG, у ка-

питана будет целый набор различных характеристик и атрибутов, большая часть которых претерпит изменения во время игрового процесса.

Основное отличие Armada заключается в том, что практически любое количество игроков смогут объединяться в огромные флоты и наносить удар по планетам и базам биомеханических пришельцев. В общем, получается ролевая конверсия Master of Orion с сильным уклоном в cooperative play. На мой взгляд, выглядит такой коктейль очень необычно и интригующе.

Генетический отбор

В начале игры вам придется остановить свой выбор на представителе одной из шести рас. Каждая из них обладает специфическими особенностями, что естественным образом отражается в их умениях, наклонностях, да и в дизайне боевых крейсеров тоже.

Terrans — единственные практически «чистые» представители старых землян. Их стезя — инженерные науки, военное дело и импровизация.

Eldred — странное сообщество космических амазонок, сумевших поработить свою «сильную половину». Ученые данной расы разработали технологию «невидимости» и успешно оснастили свои корабли устройствами сходного действия.

Vorgans — одни из самых экзотических, даже на фоне других рас, созданий во всей галактике. Представители этой цивилизации покинули Землю одними из первых и, за время странствий, отрастили специальный орган, позволяющий им общаться друг с другом при помощи телепатических сигналов.

Scarab — раса мыслителей и философов. Их культура тесно связана с глобальной компьютерной сетью, охватывающей все их планеты. Нет ни одного дома, в котором не стоял бы терминал, подключенный к кибернетической сети под названием Unity. Scarab'ы профессионалы по иску информации и сбору разведывательных данных. Физически воевать они не любят, зато вот в информационной войне не знают себе равных.

Drakken произошли от ультра левых и правых политических преступников и террористов. Собственно, этим их достоинства и недостатки исчерпываются.

Nomads — раса космических цыган, постоянно находящихся в движении. Скорость и дальние перелеты, вот их стихия. Nomads, пожалуй, самые воинственные и боеспособные представители из всех потомков человечества.

Каждая раса обладает несколькими специфическими видами космических кораблей, оснащенных различным вооружением, защитными приспособлениями и другим специальным оборудованием. Полетать на кораблях других рас вам вряд ли удастся (если конечно не начать играть заново), но в Armada столько всяких «примочек» и «пристроек», что их количеству позавидует практически любой персонаж из более привычной ролевой игры, проходящей, скажем, во вселенной AD&D.

В идеале, сотни и тысячи игроков одновременно будут сражаться на всех фронтах, отбиваясь от наседающих захватчиков. Игроки смогут общаться между собой, используя специальную онлайновую систему. При ее помощи союзники смогут создавать огромные «альянсы» и объединять мелкие флоты в единый могучий кулак, договариваться о массовых рейдах на хорошо укрепленный районы, находящиеся под контролем пришельцев. Кроме этого вы сможете пообщаться с остальными звездными капитанами по e-mail'у и решить менее глобальные проблемы: например, договориться об обмене различными приспособлениями и апгрейдами для кораблей, о проведении разведывательных вылазок или нанесении точечных ударов по врагу. Повоевать с представителями других рас, тем более со своими согражданами, вам не удастся — ведь в эти трудные дни все объединились для достижения всеобщей цели: победы над пришельцами. Внутренние споры и раздоры лишь облегчат жизнь биомеханическим монстрам, они с радостью воспользуются древним принципом: «Разделяй и властвуй!».

Главными недостатками большинства современных онлайновых игр являются их платность и некоторая «некрасивость» графического оформления. Красивые игры по карману далеко не каждому, а бесплатные часто имеют огромное количество недостатков, слабую графику и большой «лаг». Как будут обстоять дела с Armada, пока не ясно, известно лишь, что в период бета тестирования «погонять» ее сможет каждый, не платя за это ни цента.

Графика также обещает быть на уровне: 16-битный цвет, высокое разрешение, симпатичные спецэффекты и прочие радости. Каждая раса будет обладать уникальными боевыми кораблями, различающимися по форме, размерам и дизайну. Некоторые будут похожи не бесформенные пульсирующие аморфные массы розоватого цвета, другие представляют собой черные симметричные кристаллы обсидиана. Как будут выглядеть корабли биомеханических агрессоров пока не ясно, разработчики обещают «наделать» их очень много, разных форм и конструкций, раскрашенных во все цвета радуги.

От данного проекта создается впечатление, что любителей онлайновых развлечений ждет нечто новое и необычное. Если все пойдет по плану, то Armada будет представлять собой уникальное сообщество игроков, куда могут перебежать даже многие фанаты Ultima Online. Armada очень нестандартная ролевая игра. Мало того, что вам придется управлять не живым персонажем, а целым кораблем, на борту которого будет экипаж, так еще и судьба вселенной зависит больше не от индивидуальных действий отдельных капитанов, а от совместных решений и операций, участвовать в которых смогут сотни геймеров. Естественно, особо выдающиеся индивидуальные достижения не останутся не замеченными и окажутся внесенными в специальный список «геройств», но, тем не менее, путь к победе не через индивидуальную доблесть, а через способность к совместным действиям.

Замах у компании Metropolis под стать названию — «на рубль», вот только бы игра не получилась «на копейку». В таком случае останется лишь воскликнуть: «Ну почему интересные идеи постоянно приходят в головы тем, кто не в силах их воплотить?!?»

20,000 Leagues

The Adventure Continues

Жанр	Квест
Издатель	Southpeak Interactive
Разработчик	Southpeak Interactive
Дата выхода	четвертый квартал 1999
	Windows 95

За последнее время нам удалось поиграть в огромное количество симпатичных и интересных квестов. Пользователя уже не удивишь ни красивыми пейзажами Myst, ни астрологическими задачками Celtica. Но хочется чего-то большего, чем пошаговое перемещение — хочется полной свободы, возможность осматривать объект не с одной, заранее определенной точки, а кружиться вокруг него как балерина, наклоняя голову вверх и вниз. Многие спят и видят, как три магических слова крепко обоснуются в жанре квестов. А имя этим словам — full motion video.

Пока что нам не удавалось в полной мере оценить данный принцип, но одна из студий гигантского концерна SouthPeak Interactive создала новую технологию под названием Video Reality. Схема ее работы вкратце такова: Video Reality комбинирует видео и отрендеренные объекты, в результате чего получается весьма реалистичная трехмерная среда, дающая игроку полную свободу перемещения — в общем, розовая мечта любого почитателя квестов. При помощи данной технологии можно создавать огромные игровые миры, которые будут максимально похожи на окружающий нас мир. Если Video Reality приживется, то приключенческие игры, в основу которых положена бесконечная череда статичных «фотографий» уйдут в прошлое. Звучит все вышеизложенное очень внушительно и наверняка заставит впечатлительных людей размечтаться до посинения.

К сожалению, не все так гладко, как хотелось бы. Мир уже увидел одну игру, созданную при помощи аналогичной технологии. Да-да, это была Temujin, не вызвавшая особого восторга. Но винить в этом надо не недостатки full motion video, а невзрачность дизайна, невнятность сюжета и бездарность сценариста. Что ж, второй шанс у Video Reality появился с момента объявления о создании 20000 Leagues: The Adventure Continues.

Да здравствует господин Жюль Верн!

Произведения Жюля Верна занимают в моей коллекции фантастики одно из самых почетных мест. Великий француз поразил миллионы людей своими будоражащими воображение романами. Неудивительно,

что большая часть его произведений была экранизирована. Теперь вот и разработчики компьютерных игр решились на использование таланта Мастера фантастики в своих целях.

Сюжет игры базируется на романе «20000 лье под водой». Но, к сожалению, авторы не рискнули создать квест, полностью опирающийся на историю, описываемую в книге. Тем не менее поплавать на подводной лодке вам удастся. Вкратце история 20000 Leagues: The Adventure Continues такова. Действие игры проходит где-то в 2010-ых годах, человечество замучено проблемой глобального голода. Экология нарушена, пригодных для земледелия земель практически не осталось, коровы не хотят давать молоко и прочее. И вот в один прекрасный день, кто-то придумал блестящую идею: «А почему бы нам не настроить всяких ферм на дне океане?» Вам, в роли биолога по имени Will Stewart, предстоит решить, выполним ли этот план, или же его смело можно отнести в разряд утопических. Так как Will всего лишь теоретик и узкоспециализированный ученый, то такие вопросы как подводное плавание и конструирование различных приборов лежат вне его компетенции. Именно по этой причине он отправляется в экспедицию не в гордом одиночестве, а в компании других специалистов. Вместе с ним исследованиями занимаются: Lisa Perettian — экс-лейтенант военно-морских сил, которую вытурили из армии за излишнюю вспыльчивость и нелюбовь к исполнению приказов; Larry Lockhart, представитель PR отдела компании SeaSource, затеявшей и финансирующий данный проект; Stefan Wolffe — кандидат технических наук, инженер и просто мастер на все руки. Всех персонажей, будут играть профессиональные актеры, так что их действия, по идее, должны максимально соответствовать «легенде».

Эта разношерстная компания грузится в небольшую субмарину, предоставленную все той же корпорацией SeaSource, и начинает исследовать морское дно. Во время очередного эксперимента они случайно натыкаются на легендарную подлодку «Наутилус». Но как только главный герой радирует на базу о находке, неизвестная субмарина

торпедирует исследовательское судно. Ударная волна высвобождает «Наутилус» из каменного плена, а команде исследователей ничего не остается, кроме как взойти на ее борт через пробоину в днище. Через пару дней, когда пробоина заделана и ваш отряд постепенно освоился, оживает радиоприемник. Вас вызывает капитан (назвавшийся Drakkar'ом) подводной лодки, недавно пытавшейся вас уничтожить. Он заявляет о своих правах на легендарный корабль и сообщает о желании ликвидировать любого, кто попытается помешать ему завладеть им. После чего он радует игрока известием, что абордажная команда уже в пути.

Вам предстоит по быстрому разобраться с управлением и системой навигации, чтобы улизнуть из рук Drakkar'a. Для этого членам исследовательской команды предстоит решить массу инженерно-технических проблем, собрать сломанные приборы, решить массу задачек. Главной гордостью разработчиков является достаточно новый принцип прохождения: теперь решением головоломок будете заниматься не только вы, но и остальные члены команды. Они не будут представлять из себя тупых NPC, глупо хихикающих и дающих идиотские советы. С ними придется разговаривать, давать им различные задания, которые они постараются выполнить в меру своих возможностей.

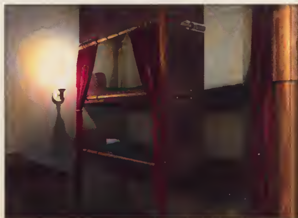
Кроме этого вам предстоит многочасовое общение и с массой других людей, каждый из которых может повлиять на ход игры тем или иным образом. В данную категорию входят: Samantha Fox, John Richardson, Steven Lockhart, Jacob Harding, Senator Jayne Abbot и даже сам капитан Немо, призрак которого время от времени будет выходить из стен и наставлять игрока на путь истинный.

Richardson — капитан военной субмарины, посланной на поиски «Наутилуса». Steven Lockhart — бессменный директор корпорации SeaSource и отец Larry Lockhart'a, являющегося членом вашей команды. Jacob Harding — пра-пра-правнук Cyrus'a Harding'a, который, по роману Жюля Верна, уплыл с острова Линкольна, на котором погиб Немо во время извержения вулкана. Ну а Jayne Abbot — председатель комитета, занимающегося изучением проблемы глобального голода. Она считает, что на «Наутилусе» наверняка находится информация, способная помочь людям. Именно Jayne направляет Richardson'a на поиски легендарной подводной лодки.

Кроме этого в игре присутствует человек по имени Adams, специалист по компьютерам и связи, но он появляется лишь на экранчике специального коммуникатора, являющегося вашей единственной связью с окружающим миром.

Подводная и надводная эпопея

Как только вам удастся разобраться с управлением и решить все связанные с этим моментом «подквесты», вы сможете отплыть в любое из мест игрового мира 20000 Leagues. В данном компоненте присутствует небольшой элемент нелинейности сюжета, так как нет определенной последовательности исследования доступных территорий. Вы сможете обследовать остатки Атлантиды и познакомиться с культурой затерянного континента, разгадать загадку Бермудского Треугольника, посетить остров Малабар, на котором и был построен «Наутилус», ступить на остров Фиджи, где вы встретитесь с Harding'ом и зачислить его в свою команду.



Кроме этого вам удастся посетить Затерянный остров, имеющий форму человеческого черепа, секретную базу капитана Немо в Антарктике, где и находится ключ к решению проблемы создания подводных ферм.

В каждом из перечисленных мест игрока ждет масса захватывающих приключений и куча сложных загадок. Например, на Затерянном острове главного героя похищают туземцы и запирают его в бамбуковой хижине. Там вы обнаружите дневник предыдущего пленника, при помощи которого сможете добиться расположения туземцев и избежите участи стать главным блюдом на местном празднике. Каждая из обследованных территорий даст вам часть карты, при помощи которой игрок сможет наконец-то добраться до секретной базы легендарного капитана и решить задачу спасения мира.

В общем, выглядит данная история весьма заманчиво и, если, разработчикам удастся перенести дух романа Жюль Верна в игру, то она должна получиться хорошей. Остается добавить, что сценарий к 20000 Leagues: The Adventure Continues пишет Lee Sheldon, автор многих успешных книг. Артисты, играющие роли персонажей, набирались не из театрального кружка средней школы, а из художественных студий нескольких штатов. Ну а съемки местности заняли около сорока дней, что еще больше подтверждает серьезность намерений компании Southpeak Interactive. Судя по всему, места для «любительства» не остается, что, естественно, только к лучшему. Для успеха делается многое, я бы даже сказал, что все необходимое: разработана новейшая технология, написан отличный сценарий, задействованы хорошие актеры. Будет обидно, если все эти усилия пойдут прахом, и перед пользователем предстанет некая несуразица, занимающая кучу компактов (а может даже DVD).

Николай Барышников

Amber
Journeys Beyond

Жанр	квест
Издатель	Hue Forest Entertainment
Разработчик	Hue Forest Entertainment
Системные требования	486/66, 8 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 100, 16 MB RAM
Multiplayer	n/a
	Windows 95

Если вы любите истории про привидения, не считаете членов уфологических обществ полными идиотами, верите в потусторонние силы, не безразличны к гороскопам, а, самое главное, уважаете фильмы ужасов и мультипликационный сериал «Охотники за привидениями», то Amber вам наверняка понравится. В этой игре будут и ужасы, и охота за привидениями, и расследование таинственных смертей. Короче говоря, играть интересно, хотя до идеального квеста игре очень и очень далеко.

Признаки полтергейста

На первых порах от игры остается двойственное впечатление. С одной стороны, графика далека от совершенства, что, по идее, никак не способствует повышению играбельности. С другой стороны, даже невнятный и убогий ролик заставляет прочувствовать атмосферу «потусторонности». Вы едете на автомобиле по хорошей асфальтированной дороге, затем переходите на петляющую грунтовку. Постепенно ухудшается погода, начинает сверкать молнии, льет дождь. И вдруг, совершенно неожиданно, на дорогу выскакивает кусок эктоплазмы, размахивающий чем-то вроде фонарика. Естественно, главный герой резко выкручивает руль, стараясь не наехать на призрак, и, в результате, топит машину в пруду. В общем, начало очень даже ничего, поневоле захочется походить, разобраться, что же тут происходит на самом деле. Хотя бы для того, чтобы отомстить за бездарно загубленный автомобиль. Тем более, что наглый призрак (русалка?) еще и хихикает над вами, мокрым и несчастным, только что выплывшем на берег.

Предыстория игры такова. Вам приходит письмо от друга, ученого, занимающегося исследованием паранормальных исследований. Он пишет, что его, да и ваша тоже, знакомая тетенька по имени Роксана отправилась в старый заброшенный домик, находящийся где-то в районе Скалистых гор. Этот дом пользуется дурной репутацией:

то там огни какие-то загораются, то звуки странные раздаются, то еще всякие другие непонятности случаются. Прежние хозяева умерли при странных обстоятельствах и т. д. В общем, стандартный дом с привидениями. Роксану хлебом не корми, только дай за призраками поохотиться. Вот и на этот раз бойкая дама набила чемоданы ультрасовременным оборудованием для исследования паранормальных элементов и помчалась в заброшенную усадьбу, не дожидаясь своих коллег. Ваш знакомый проявляет беспокойство, потому что все эти приборы являются лишь прототипами, в полевых условиях не опробованы и представляются ему опасными.

В принципе, вам предлагается сыграть роль этакой сиделки, которая должна контролировать действия Роксаны и не допустить порчи ее здоровья. Друг также предупреждает, что охота на привидений дело заразительное и настоятельно советует никаких экспериментов не проводить.

Разумеется, с первых же минут все идет не по плану: машина оказывается в озере, кругом, не скрываясь, бродят привидения, Роксаны не видно, зато по всему дому разбросана непонятная аппаратура, часть которой работает, издавая странные звуки.

Сам дом выглядит очень мрачно и не предвещает ничего хорошего тому, кто попытается в него зайти. Освещение не работает (вам еще предстоит его включить), все предметы прячутся в красноватых тенях, как будто горит аварийный свет. Мурашки по коже, конечно, не бегут, но все-таки приятно, особенно когда играешь в третьем часу ночи.

Достоинства и недостатки

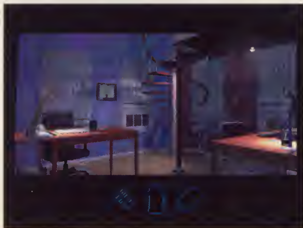
Достоинств у Amber'а много, но не меньше и недостатков. Начну, не по традиции, с хорошего. Игра действительно интересная и захватывающая. И, несмотря на кажущуюся сложность и непонятность всяческих устройств для исследования призраков, все логично и особенно

сложно. Нужно только внимательно читать все встреченные книги, дневники, надписи на крошечных листочках, пришпиленных к стенам. И тогда постепенно начинаешь разбираться в хитросплетении проводов и тонкостях настроек. Плюс к зтому, пока роешься в приборах, особенно соскучиться не успеваешь: то по голове ударят, то незримая рука в ванной на зеркале напишет: «Иди ко мне!». Как любит говорить уважаемый Гуру Брамин, «не нужно собирать головоломку, состоящую из пятнадцати квадратиков, решение которой вызовет появление лестницы, лифта, сауны, пены для бритья и мальчика-швейцара». Не встречаются идиотские задачки и предметы типа «раздвижного глюканатора первого класса опасности». У любого прибора есть четкое назначение, а часто и инструкцию по подключению и использованию. В общем, реализм бьет ключом в атмосфере тотальной нереальности. Только не подумайте, что игра проста и проходится за пять минут. Не дождетесь! Предстоит помучиться и как следует пораскинуть мозгами, подключив к работе все знания, полученные в школе и университете. Инструкции — инструкциями, а «метаний» будет, уверяю вас, много.

Теперь о недостатках — их гораздо больше, чем может позволить себе хорошая игра, претендующая на достойное место в Top 100. Во-первых, зто графика. Слов просто нет, а нелитературными выражениями со страниц журнала ругаться не положено. После увиденного на зкране раз и на всегда хочется пересесть за мультипликационные квесты и никогда больше не возвращаться к играм с подобным уровнем графической детализации. Графика — 800x600, но в крошечном оконце, размером в треть зкрана, да и палитра состоит цветов так из пяти. Немного спасает ореол мистики, который заставляет не так тщательно вглядываться в «крупнозернистое» изображение. Спецзффектов нет вообще, начинаешь с грустью вспоминать Celtica и Legacy of Time.

Во-вторых, интерфейс. Крохотный, совершенно невзрачный курсорчик белого цвета не вызывает к себе никаких чувств кроме жалости. Хочется его взять на руки, убаюкать и больше никогда не использовать — но, к сожалению, придется. А меню «save, load и команда»? Пока не догадаетесь указать курсором в верхнюю часть зкрана., никакого меню не получите. Да и слово зто «меню» слишком солидно звучит для пары жиденьких всплывающих надписей, представляющих собой «интерфейс» с маленькой буквы. С инвентори дела обстоят несколько лучше, подобранные предметы оказываются в нижней части зкрана, благо места из-за скромных размеров игрового окна много. Используются предметы стандартно: тыкаете в них мышкой, затем кликаете на нужном предмете — все как положено.

Гораздо лучше сделано звуковое оформление. Радует смех призрака, из-за которого пришлось утопить машину. Так смеется только любимая девушка — будто журчит весенний ручеек и поют цветы. Да и в дальнейшем все пищит, жужжит, кричит весьма натурально и красиво. Если для кого-нибудь зто может компенсировать предыдущие недостатки — хорошо, но, думаю, что они (предыдущие недостатки:)) все равно время от времени будут «вылезать» на поверхность, как бы их не маскировали добротный звук и интересный сюжет.



Простая бухгалтерия

В заключении принято взвешивать все «за» и «против», подводить итоги. С одной стороны, если чисто алгебраически сложить достоинства и недостатки Amber'a, то получится абсолютный ноль, так как их примерно поровну. Дифференциация «хорошего» и «плохого» тоже многого не даст. Кому-то важен сюжет и не особенно нужна навороченная графика, кто-то предпочитает расклад наоборот. В общем, каждый вынесет игре свою оценку, исходя из собственных критериев и принципов. Мне же очень обидно, что такой интересный сюжет поместили в столь убогую «клетку» графического оформления. Но, тем не менее, играть в Amber можно, все недостатки не относятся к разряду смертельных и не заколачивают последний гвоздь в крышку гроба Hue Forest Entertainment.

Игровой интерес	●●●●●●●
Графика	●●●●●
Звук и музыка	●●●●●●●
Сюжетная линия	●●●●●●

Рейтинг 6.5

Время освоения: до 30 минут
Слажность: средняя
Знание английского: желательно

FINAL FANTASY VII

ファイナルファンタジーVII

Магус

Жанр	Action-RPG
Разработчик	Square Soft
Издатель	Eidos Interactive
Системные требования	P-133, 16 Mb RAM
Рекомендуется	P-233MMX, 32 Mb RAM, 3Dfx Windows 95

Рождение нового жанра событие редкое. И сейчас мы получили возможность это событие пронаблюдать и оценить. Игра от Square Soft — Final Fantasy 7 является для PC'шников полным откровением. Для российских игроков — откровением вдвойне. Объясняется это тем, что видеоприставки не получили в нашей стране столь широкого распространения как, скажем, в Японии, или в США. А ведь именно на приставках зародился жанр Action-RPG. Зародился в середине восьмидесятых — в эпоху бурного расцвета платформы Nintendo. 1/6 Земли в то время развлекалась на ЕЭСках, осваивала программируемые калькуляторы "Электроника МК-61" и собирала ZX-Spectrum. Игры у нас тогда были заумные, вроде Полета на Луну или Охоты на Лис. Шло все это "развлечение" исключительно в текстовом режиме. Да и счастливчиков, дорвавшихся до ПЭВМ, было не так уж и много. Точнее — мало. Юные американцы, тем временем, взрослели на примитивных аркадах. И не менее примитивных RPG'эшках, где и думать то не надо было — знай на кнопки тыкай.

В начале девяностых компьютеризация добралась и до России. У рядового пользователя появились первые IBM-совместимые компьютеры, пользователь узрел все прелести CGA и EGA графики. Русские бурным потоком влились в мировое игровое сообщество и показали себя во всей красе. Только вот парадокс — в США иметь у себя дома компьютер и две три приставки более чем нормально. А у нас — либо ты заядлый геймер, прошедший Digger и Eye of Beholder вдоль и поперек, либо ты "презренный" приставочник, считающий, что дисковод печатает, а принтер позволяет выйти в Интернет. Приставочники посмотрели на PC'юшников и сказали: "Ах так! Мы вас тогда знать не знаем и видеть не желаем. У нас свои журналы, свои игры и свои маленькие радости." Так оно и вышло. До поры до времени, на приставках вовсю преобладал жанр Beat'em up, представленный на PC двумя-тремя игрушками. Владельцы персоналок оттягивались в Dune 2 и Warcraft, бросая свысока презрительные взгляды на сгорающих от зависти соперников. Так продолжалось до тех пор, пока не появился 3Dfx и Pentium MMX. Развитие компьютерных технологий позволило сделать персоналкам качественный скачок и сравняться по "игровой" производительность с 32-битными приставками. Разработчики для PC посмотрели на приставки, разработчики для SPS посмотрели на PC, затем произошел красноречивый обмен взглядами между издателями, и вся орава дружно начала клепать кроссплатформенные игры. Барьер ненависти стерся. Возникло некое подобие равновесия. И тут то выяснилось, как много потеряли компьютерщики за годы вражды. Оказывается на приставках вовсю расцвел неизведанный плод — Action-RPG, практически неизвестный на PC. И так бы мы о нем ничего и не узнали, но... Появился седьмой Final Fantasy 7. Тут то все и началось.

Детская сказка

Final Fantasy 1 и 2 увидели свет в конце восьмидесятых в Японии, на платформе Famicom (Dendy). Две

абсолютно "японские" RPG, рассчитанные на аудиторию 10–12 лет так никогда и не вышли в Европе и США. Третий Final Fantasy был рассчитан уже на зарубежный рынок — его перевели и выпустили в продажу в Америке. Последующие три части сделали качественный скачок в плане графического и звукового оформления, перейдя на 16-битную платформу SNES. Шестая часть серии (выпущенная в англоязычном мире как третья) принесла компании Square Soft мировой успех. В среде приставочников, потому как вышеназванная компания до поры до времени не выходила на рынок PC игр. Ей хватало эксклюзивного патента на производство продукции для SNES. Так продолжалось до появления 32-битной Final Fantasy 7. Мировой успех заставил Square задуматься о расширении рынка сбыта своих игр. После заключения договора с Eidos компьютерщики таки смогли "насладиться" бессмертным идолом рынка видеоигр - Final Fantasy 7. В США регистрируются высокий уровень продаж. А в России? Россия — дело тонкое.

Сюжет игры выполнен в лучших традициях японских RPG. Это те, которые с лохматыми героями и синеглазыми героинями. Просто, и вместе с тем со вкусом, с замахом на нечто грандиозное.

Планета. Может быть Земля, а может и нет. Последняя стадия развития капитализма. Милитаризированный до предела город-столица, оплот финансовой империи Shinra Inc., сколотившей свое состояние на добычи Mako — нового вида энергии в первозданном виде. Тех, кто сверху, абсолютно не волнуют проблемы защиты природы и вымирания редких животных. Они не задумываются — откуда берется энергия и куда она потом девается. Видать в школе законы сохранения не проходили. А Mako есть нечто иное, как одно из состояний духовной энергии, питающей все живое. Добывая Mako Shinra высасывает из планеты жизненные соки. И не всем это нравится.

Террористическая группировка Avalanche — те, которые по ту сторону баррикад. Их цель спасти жизнь планеты. Что для этого сделать не знают. В результате занимаются тем, что уничтожают реакторы по добычи и концентрации Mako. Чтобы хоть как-то уменьшить вред наносимый планете. Но не все так просто, как кажется....

Один из ученых экспериментальным путем узнает, что если подвергнуть человека долговременному облучению Mako энергии, тот получит сверхъестественные способности. Из таких формируют специальные элитные формирования — Soldier. Членов Soldier очень легко узнать по голубому сиянию их глаз — побочный эффект Mako.

Если человек получит повышенную дозу Mako — он умрет. Если это крепкий человек — он сойдет с ума, мутирует и превратится в страшного монстра. А если это очень крепкий и сильный душой человек? Он станет героем. Полубогом. Таким как Сепиров.

Знакомьтесь — Action-RPG

Жанр Action-RPG, это RPG, унаследовавшая со времен приставочных бродилок и файтингов аркадную боевую систему. Вы формируете группу численностью в три героя и бродите как в заправском quest, отыскивая нужные вещи, выполняя необходимые задания и попутно развивая сюжетную линию. Все битвы с монстрами происходят в походовом-real-time режиме. Персонажи ходят в порядке понижения характеристики Скорости, а после какого-либо действия, проходит определенное время, за которое герой подготавливается к следующему ходу. Такая система ведения боя сочетает в себе, как полный контроль над вашими персонажами, как и в любой другой RPG, так и динамику аркадной игрушки.

Итак, RPG. Линейная до безобразия. Пройдешь такую один раз и забросишь на пыльную полку. Или будешь проходить еще и еще разок — как получится. Все квестовые загадки построены и решаются по принципу пойди туда-то, переговори с таким-то. Все это перемежается сражениями с различными монстами, мелкими и большими. В процессе этого хождения развивается сюжетная линия, открываются новые фрагменты общей картины.

Герои копят Expierence пойнты, повышают характеристики, учат заклинания и приобретают новые навыки. Все просто как три копейки. Но вот эта простота и завораживает. Расслабляешься. Проживаешь новую жизнь в выдуманном мире. Динамичное действие не дает скучать. Простенько и со вкусом.

Игровой мир весьма разнообразен. На планете есть куча различных городов, там живут непохожие

друг на друга жители, у каждого свои собственные проблемы. Фауна и флора постоянно меняются. Если на зеленой равнине пасутся страусы, то в горах бегают белые кролики с морковками. Девиз Final Fantasy - все по максимуму. В игре более 20 различных атакующих заклинаний. Есть возможность вызывать себе на подмогу даже джинов. Каждый персонаж обладает специальным LIMIT приемом. И зто далеко не полный перечень особенностей игры.

Прелесть японских RPG'шек в том, что достигается полное отождествление игрока с персонажами. Ты узнаешь все черты их характера, переживаешь вместе с ними радость и печаль. Вы бы знали как я плакал, когда в середине игры понял, что убитую Aeris уже не вернуть. Такое в играх надо ценить.

Еще одно отклонение Action-RPG от канонов жанра — наличие всевозможных игровых вставок. В Final Fantasy вам предстоит поездить на мотоцикле, охаживая противников мечом (ну как тут не вспомнить Road Rash), поплавать на подводной лодке и полетать на дирижабле. Причем все зти мини-игры весьма органично увязаны в сюжет. Создается ощущение, что шел вот герой, напали на него плохие ребята — он сматывается от них на мотоцикле. И то, что поездка плюс файтинг на мечах применительно к RPG просто ни в какие ворота не лезет, уже как то не замечаешь. В зтом вся прелесть.

Это вам не PSX

Напоследок поговорим о качестве конверсии с PlayStation на PC, то бишь о графической реализации и музыкальном сопровождении. Eidos Interactive давно грозилась кардинально переработать игровую графику, улучшить ее раза в два и выпустить на рынок зтакое чудо дивное. Вот только чуда не получилось.

Монстры, ваши герои, вызываемые существа и вообще все трехмерные объекты в игре похорошели. Это несомненный плюс. А вот задние фоны остались те же. Для справки в Final Fantasy 7 для PS рабочее разрешение 320*240. Что зто значит? Правильно — задние фоны растягиваются в четыре раза и изо всех щелей начинают переть пиксели. Поторопилась Eidos с выпуском, поторопилась. Да и движок могли бы побыстрее сделать.

С видеороликами связан неисправимый недостаток PC архитектуры. Как известно, на PS используется STR — модификация стандарта MPEG. За декодирование и воспроизведения видео отвечает отдельная микросхема — MDEC. При переводе игры на PC у разработчика было две альтернативы — либо перевести все ролики в формат MPEG, либо использовать AVI и увеличить объем игры как минимум в два раза. Выбрали нечто среднее. Все видеовставки записаны в AVI и пожаты компрессором True Motion. Размер файлов вроде тот же. Для качественного воспроизведения требуется видеокарта, аппаратно поддерживающая стандарт AVI. Это не проблема. При Software рендеринге все смотрится очень даже и ничего. Но 3Dfx то создавался не для проигрывания видиков! Он зто вообще делать не умеет. По всему зкрану ползут пиксели, цвета плывут, все идет рывками.... Хорошее было видео на Sony Playstation...

Музыка. Только с большой буквы. Композиции в Final Fantasy заслуживают всяческих похвал. Музыка идеально подходит к игровому действию, да и сама по себе является шедевром. И даже отвратное качество оцифровки звуков не портит общего впечатления. Твердая пятерка.

Пора подводить итоги. Хотя что здесь скажешь. Непонятно, как воспримет рядовой российский игрок такой "подарок"? Вникнет ли он во все тонкости сюжета, или посчитает Final Fantasy пустой тратой времени, забавой для приставочников? Время покажет.

Игровой интерес	●●●●●●●●●
Графика	●●●●●●●●
Звук и музыка	●●●●●●●●●●
Оригинальность	●●●●●●●●●●

Рейтинг 9.0

Время освоения: от 0 до 0.5 часа
Сложность: средняя
Знание английского: обязательно

SIMULATION • SPORTS

Кирилл Телятников

Mig Alley

Жанр	Авиасимулятор
Издатель	Empire Interactive
Разработчик	Rowan
Дата выхода	Ноябрь 1998 г.
	Windows 95

Mig Alley — новая разработка компании Rowan, создателя одного из лучших симуляторов времен Первой Мировой войны Flying Corps. Издателем Mig Alley должна стать Empire Interactive.

В основу игры положена Корейская война. Разработчики объясняют выбор театра военных действий двумя обстоятельствами. Во–первых, именно в небе Кореи произошло первое столкновение реактивных самолетов двух сверхдержав, которое положило начало величайшему противостоянию XX века — холодной войне. Во–вторых, гористая местность Корейского полуострова позволяет в полной мере реализовать возможности нового графического движка от Rowan.

Игровое пространство тянется на 1500 километров в ширину и на 1000 километров в глубину (для сравнения, миры FC представляли собой квадрат со стороной 150 км.) При работе над рельефом люди из Rowan анализировали не только данные, полученные со спутников в 60–70–х годах, но и авиационные атласы этого периода, а также карту в масштабе 50.000:1, официально использовавшуюся американской армией во время Корейской войны.

Впрочем, поскольку игровое пространство Mig Alley более чем в 30 раз превышает размеры обеих арен FC, разработчики честно предупреждают, что по мере удаления от линии фронта топорграфическая точность карты будет снижаться — зато в районе боевых действий гарантируется абсолютная аутентичность ландшафта.

В игре моделируется около двадцати летательных аппаратов. Основными самолетами, предназначенными для играющего, станут F–86 Sabre A, E и F, а также МиГ–15 и МиГ–15бис — флайтмодели этих машин прорабатываются с особой тщательностью. Кроме того для полета будут доступны F–84E Thunder Jet, F–80C Shooting Star, P–51 D Mustang (который разработчики почему–то упорно именуют F–51) и даже такой экзотический болид как F–82 G Twin Mustang — "рама" из двух "Мустангов", соединенных центропланом. Из машин, управляемых только AI, можно назвать Meteor, Corsair, Sikorsky HO2S–1, T–6, B–29, B–26, C–54, C–47, Як–9, Як–15, Ил–10, Ил–28, По–2.

По словам разработчиков, с точки зрения физического моделирования, Mig Alley не имеет себе равных среди авиасимуляторов образца осени 1998 года. Помимо вычисления момента сил, действующих на самолет, имитируется огромное количество аэродинамических эффектов, наблюдаемых при полете аппаратов с прямым или стреловидным крылом. Просчет параметров флайтмодели выполняется каждые 30 миллисекунд, независимо от frame rate. Моделированию повреждений также уделено немало внимания — элементы планера, двигатель, система питания, органы управления и шасси могут полностью или частично выйти из строя. Предполагается, что попадание снарядов в основание крыльев будет даже вызы-

вать разрыв пневматиков колес.

Кампания Mig Alley состоит из трех основных частей: Introduction (введение), Spring 51 Offensive (наступление весны 51 года) и Peace Talks (мирные переговоры).

Как следует из названия, кампания Introduction предназначена для ознакомления с игровым процессом. Геймер переводится из одного подразделения в другое, овладевая различными видами самолетов и выполняя небольшие серии миссий. Introduction фактически представляет собой набор миникампаний, посвященных событиям начала войны. Дело в том, что до 1951 года характер боевых действий менялся исключительно часто, успех сопутствовал то одной, то другой стороне, а линия фронта смещалась с такой быстротой, что разработчики решили

заключить каждый поворотный пункт начала войны (вторжение северокорейских войск на юг, китайская интервенция и т.д.) в собственную небольшую кампанию, объединив эти эпизоды в разделе Introduction.

Spring Offensive 51 — по словам разработчиков, это основная часть кампании, захватывающая события, происшедшие с января по июль 51 года, когда коммунисты готовились перейти в решительное наступление. На играющего возлагаются обязанности главнокомандующего военно-воздушными силами в регионе. В вашем распоряжении пять соединений по шестнадцать машин. Распоряжаясь этими силами вам предстоит осуществлять поддержку наземных подразделений, выполнять стратегические и тактические бомбардировки, а также боевое патрулирование. Ваша задача — оттеснить противника к китайской границе, причем положение линии фронта играет роль индикатора успехов играющего (кампания-то динамическая).

Peace Talks — заключительная часть кампании. К этому времени успехи геймера приобретают решающее значение для хода мирных переговоров. Несмотря на то, что играющий не принимает участия в дипломатических встречах, он по-прежнему может воздействовать на противника — на этот раз посредством специальных операций, таких как бомбардировки вражеских гидроэлектростанций. Эти миссии крайне трудны, но эффект от их успешного выполнения необыкновенно велик.

Для любителей Multiplayer Rowan тоже постаралась на славу. Multiplayer есть, и какой! Death Match, кооперативное прохождение кампании и командная игра до восьми человек. Поддерживаются все типы соединения: TCP/IP, IPX, модем и нуль-модем. Планируется открытие Internet-сервера.

Сказать что-либо определенное о графике пока трудно — движок еще не совсем готов. Известно, что игра будет в полной мере использовать возможности 3D-ускорителей, охранив, однако, гибкую систему настройки графических параметров, что позволяет надеяться на известную демократичность нового симулятора. Заявленный аппаратный минимум для Mig Alley — P-133. Предполагается, что на более мощных машинах типа P-200 с 3D-акселератором на базе чипсета Voodoo 1 игрушка будет выдавать около 33 кадров в секунду, так что назвать Mig Alley чересчур прожорливой нельзя.

Валентин Логинов

Турнир авиаторов

"Я тебя убил"

18 июля 1998 года Русским Виртуальным Клубом "Стерх-Пилот" был проведен предварительный Московский Чемпионат по авиасимулятору "Су-27 Фланкер".

Организаторами выступили информационный сайт "WWW.SUKHOI.RU" и издатель мультимедиа-продукции "Азия". Спонсорами выступили фирма "ТайТроник", предоставившая джойстики, и 103-я лаборатория МАИ, предоставившая помещение и компьютеры.

Соревнования проводились на авиасимуляторе "Су-27 Фланкер" русской версии 1.5, установленной на 18 компьютерах, объединенных в локальную сеть. Компьютеры были укомплектованы джойстиками X8-30, производства фирмы "Saitek", но несмотря на это некоторые из вирпилов (виртуальных пилотов) принесли свои комплекты с РУД и педалями, что существенно помогло им в соревнованиях. Начало соревнований официально было объявлено в 10 утра, а закончились они в 17 часов вечера.

Основной задачей чемпионата являлась отработка организации и подготовка осеннего Первого Московского Международного Чемпионата. В целом можно сказать, что чемпионат прошел успешно: это подтверждали как сами вирпилы, так и гости, пришедшие "только посмотреть и поболеть".

Прежде чем подводить итоги чемпионата, будучи сильно напуганным историей с Мареком Полом (www.su27-flanker.com), я вынужден заявить: все права на идею и правила правила чемпионата по "Су-27 Фланкер" принадлежат Валентину "CoValent SkyHunter" Логинову (то есть, мне). Можете ссылаться и цитировать их содержание — с указанием реквизитов (webmaster@sukhoi.ru).

Итоги чемпионата:

По итогам 1-го упражнения ("Воздушная дуэль" — пара только с пушечным вооружением, дозаправка запрещена, два поражения от одного противника — выбывание, побеждает один сильнейший) победил Александр "Hoot" Бирман.

По итогам 2-го упражнения ("Небесные витязи" — пара с польным вооружением для воздушного боя, дозаправка запрещена, два поражения от одного противника — выбывание, побеждает один сильнейший) победил Денис "Борода" Бородянский.

По итогам третьего упражнения ("Заклад флага" — две равные команды взлетают с двух аэродромов (Керчь и Кировское) с любым вооружением, дозаправка разрешена, подведение итогов по количеству побед (уничтожение цели на вражеском аэродроме) в течение заданного промежутка времени, побеждает одна сильнейшая команда) решено призов не присуждать, а ограничиться ничьей.

Оба призера получили из рук командира звена "Русских витязей", подполковника Хачковского Дмитрия Михайловича ("Дяди Димы") следующие призы и подарки: рекламное издание "Русские витязи", мультимедийный фотоальбом С.Скрынникова "Гордость России" и мультимедиа-энциклопедию "Самолеты Страны Советов". Призы были предоставлены фирмой "Азия" и пилотажной группой "Русские витязи".

Финальные и полуфинальные поединки напоминали полет настоящих хищных птиц - вирпилами применялись самые необыкновенные маневры типа скольжения на крыло, "хук", кульбит и тому подобные чудеса пилотажа. В последнем же упражнении пилоты (14 человек, сервер выделили отдельно) слегка разволновались - шла командная игра. Несмотря на это обстановка все равно оставалась дружеской, чего никак не могли понять хозяева зала - игроки в 3D-шутеры вели себя не так сдержанно и корректно...

Остальные запланированные упражнения не были выполнены — вирпилы так насели на "Дядю Диму" с насущными вопросами, что напомнить им о чемпионате удалось только через два часа после официального начала чемпионата. Отсутствие времени решило и количество-состав выполняемых задач.

В целом "нулевой" чемпионат показал, что такие мероприятия устраивать можно и нужно. То есть устраивать мы их будем обязательно! Что же касается региональных соревнований, о которых мне постоянно задавали вопросы... обращайтесь ко мне - я с удовольствием помогу.

Леонтий Тютелев

Жанр	Аркадный автосимулятор + Action
Издатель	Telstar Electronic Studios
Разработчик	Quickdraw Developments
Системные требования	Pentium 90, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 166, 32 Mb RAM
Multiplayer	n/a
	DOS

Недавно, поиграв в Sony PlayStation, я вновь оценил такие, казалось бы, нехитрые для PC эффекты как размытые текстуры и высокое разрешение. Однако и компьютерные разработчики нет-нет, да и разродятся игрушкой, заставляющей нас пересмотреть свое отношение к некоторым обыденным вещам. Например, к стандарту де-факто сегодняшнего дня — трехмерным игровым объектам. Чаще всего подобные экземпляры раздражают своим появлением поклонников 3D Action, предлагая им сразится с «картонными» монстрами. Что ж, можно с горечью констатировать факт появления в жанре автосимуляторов произведения, которое с радостью возвратит вас во времена славного Lotus'а. Спрайтовые автомобили во второй половине 98-го – это нечто...

N-ное пришествие DT-киллера

Авторы «рассматриваемого» начали нахваливать «убийцу» Death Track очень давно. Достаточно вспомнить, что Preview по WC «Навигатор» давал аж в четвертом своем номере. Причем релиз игры должен был прийтись на июнь-97. Опоздали всего на год. Результаты этого промедления будет изложены ниже. Однако предупреждаю сразу, – задержка не сказалась положительным образом на качестве игры, как это было, к примеру, в случае с Unreal.

Wreckin Crew – аркадная гонка с элементами насилия. Этим сказано многое. Это привлекает массы и дарит им часы или минуты занимательного времяпрепровождения. Наш случай – не исключение из правил. Игрушка в некоторой степени интересна и содержит в себе ряд любопытных моментов. Но стоит рассмотреть все нюансы более детально и сразу выясняется, что моментов таких совсем немного.

Начнем с того, что разочаровывает больше всего (разумеется, наряду с графикой) – с управления, а, точнее, поведения машины на трассе. Бесспорно, это не симулятор, — аркада, что называется без претензий. Но вспомним лучшие образцы смешения Action и автогонок – Carmageddon и Interstate'76. Там физика поведения машины была в какой-то мере сопоставима даже с такими полуаркадными симуляторами как NFS или TD 4. Конечно, никто не потребует от движка простенькой WC просчитывать в реальном времени движение каждого колеса, попутно отслеживая температуру двигателя и не забывая о состоянии коробки передач. Но ведь можно было сделать удобное и приятное управление. Вместо этого нам дарят очередной примитивизм, напоминающий «Axelerator», но со своими особенностями: любой поворот на любой скорости свободно одолевается, а для приличия внедрен «контролируемый занос». Вдобавок, камера закреплена «очень намертво» за «спиной» у автомобиля и при малейшем движении в сторону вся картинки дергается вместе с машиной. А как объяснить то, что при въезде в тоннель вид от третьего лица автоматически меняется на «я – бампер», создавая дополнительные неудобства? «Нет тебе оправдания, разработчик!!! (за кадром играет тревожная музыка)»

History repeating или «богатая фантазия»

Переходим к вещи, несомненно, более приятной – динамичному игровому процессу.

По ходу разработки проекта, голову авторов не слишком часто посещали новаторские идеи, зато хорошенько пофантазировать в стандартных рамках создатели не отказались.

В игре представлено несколько колоритных личностей, каждая из которых обладает, соответственно, запоминающейся внешностью и неповторимой машиной. Из всех представленных героев (8) сразу привлекает к себе внимание «переделанный» певец Lenny Cravitz, названный здесь Kenny L. Ravitz. При дальнейшем «техосмотре» обнаруживаются персоны и более оригинальные. Например, двухголовый человек, с нездоровым выражением лиц и маньячная бабушка, жаждущая крови. Все в лучших традициях Twisted Metal 2.

Каждый герой обладает своим «ретро» — автомобилем. Различаются машины по четырем показателям, а также по спецоружию. Последнее, кстати, весьма разнообразно и забавно – разработчики творили с душой. Наряду с тривиальным электрошоком могут попасться и «куры-дезориентаторы», и «убийственные колонки» все того же Cravitz'a, простите, Ravitz'a. Весело.

Есть два стандартных типа вооружения – из левого или правого окон автомобиля высовывается рука, снабженная узи, пистолетом или даже пушечкой. Пушка, кстати, необычна. Она стреляет не ядрами, а увесистыми малышами, которые, плюхнувшись на крышу вашего автомобиля, самым непосредственным образом повлияют на дальнейшую траекторию его движения. В общем, у каждого персонажа за пазухой спрятано свое «веское слово». К сожалению, использовать стандартное вооружение не совсем удобно, ведь ситуации, когда оппоненты оказываются у вас «под боком» редки и скоротечны. Помимо этого, на протяжение гонки вам будут попадаться различные бонусы: для ремонта, ускорения, защиты или восстановления спецоружия. Предусмотрены также и мины.

В общем, свыкнувшись с «неординарным» управлением, вы сумеете получить порцию положительных эмоций, играя в Wreckin Crew. Но всего четыре трассы не сделают этот процесс сколь–нибудь долгим.

Трассы, между тем, не отличаются выразительностью или особенным дизайном. Многочисленные бонусы, телепортационные точки, хитрые повороты – как обычно. Ну, а некоторые вещи просто раздражают. Например, лишние спрайтовые объекты, расположенные прямо на дороге: деревья, перекрытия. Поначалу они настолько сильно дезориентируют (хочется объехать), что заезд выливается в перманентное выписывание «восьмерок» на проезжей части. Но позже, по мере понимания того, что сквозь них можно и нужно проезжать, недостаток этот отходит на второй план.

Разработчики не стали изобретать оригинальные виды соревнований. WC предлагает нам поучаствовать всего в трех режимах: Arcade, Competition и Time Trial. Особенность второго варианта состоит в том, что после одной из гонок вы попадете на бонусную трассу, где, при удачном стечении обстоятельств, сумеете добыть помимо всего прочего даже турнирное очко, которое (кто знает), возможно, поможет вам выиграть чемпионат.

Makes me wanna die или «спрайты из принципа?»

Перечисляю ужасы движка. Первое. Нет поддержки ускорителей. Второе. Поразительно низкое быстродействие. Третье. Спрайты – норма жизни. Думаю, достаточно. Задумаемся же почему?

Ну, по поводу первого и думать нечего. Разработка стартовала в конце года 1996, когда народ был темен, ускорителю предпочитал тактовую частоту процессора и «метры» оперативной памяти. Но что помешало авторам сотворить патч позже. Лень? Неумение? Я не нахожу ответов. А ведь акселератор, бесспорно, помог бы: скорость, эффекты и прочие «железные штучки» еще ни одной игре не помешали. Впрочем, возможно патч уже готов. Для заинтересованных лиц адрес — **www.telstar.co.uk/tes**.

Второй пунктик. Не бегаем. Никак. На 233MMX я играл, как ни прискорбно, в разрешении 320*240. Люблю fps и ничего не могу с собой поделать. Объяснений «тормознутости» движка тоже не нахожу – одни ведь «картонки»!

И последнее. Принципиальное для авторов. Спрайты only & forever. Почему? Почему основные автомобили, которыми управляют игроки плоские, а те, что стоят вдоль обочин трехмерные? Почему, на старте, когда камера крутится вокруг машин, те, неловко дергаясь, подставляют лишь прорисованные бока, пугая нас? Впрочем, этому есть объяснения. Нам хотели подарить оригинальные автомобили, с неповторимыми дизайнерскими «изюминками». Если же исполнять такую задумку в полигонной графике, то одной тысячей треугольников «на душу населения» дело не обойдется. А быстродействие и так порядком хромает...

Rest in peace

Звук добротен. Эффекты в достаточной мере разнообразны и интересны. Хороша и музыка, записанная в формате CD. Приятные электронные композиции разной стилистической направленности. «Техно», house, jungle и разновидность последнего – artcore.

Но ведь не звук является основополагающим элементом игры, не правда ли. Если не раздражает – хорошо. И лишь немногие произведения построены таким образом, что звуковое сопровождение играет решающую или близкую к таковой роль. Wreckin Crew не относится к этому малочисленному списку. Отсюда и следуют неутешительные для рассматриваемого творения выводы.

Небольшие зачатки играбельности настолько сильно «удушены» неотзывчивым управлением и невыразительно графикой, что желание играть отпадает при первом знакомстве. Терпеливые же будут разочарованы мизерным количеством трасс и скоротечностью прохождения игры...

«Спи спокойно, Wreckin Crew, пусть домашняя полка для компактов (незаслуженная почесть) или сырой склад (оптимальный вариант) будут тебе пухом...»

Александр Лашин

Premier Manager 98

Жанр	футбольный менеджер
Издатель	Gremlin Interactive
Разработчик	Gremlin Interactive
Системные требования	486DX2-66, 16Mb RAM
Рекомендуется	P166, 32 Mb RAM
Multiplayer	hot seat до 20-ти человек
	Windows 95

В начале августа стартует очередной чемпионат Англии по футболу. К этому знаменательному событию приурочены релизы большого количества футбольных менеджеров. Почему именно английский чемпионат? Очень просто. Менеджерские футболы популярны в основном в Англии, там их любят едва ли не больше, чем "игровые". И рассчитаны они как правило на английского болельщика. Поэтому, кстати, почти все "менеджеры" посвящены именно английской лиге. Впрочем, я отвлекся.

Узнав, что в редакции появился какой-то "менеджер", я, с одной стороны, обрадовался, так как бесконечные дрянные поделки на тему FIFA International Soccer, отличающиеся от проекта EA Sports 94-го года выпуска лишь высоким разрешением и гораздо худшим gameplay'ем, уже поднадоели. Если не сказать хуже. Но, с другой стороны, появляются порой такие, с позволения сказать, игры на тему спортивного менеджмента (не будем показывать пальцами), что становится непонятно, смогут ли в них играть дольше тридцати минут даже их авторы. В общем, настороженно я отнесся к вышеописанному факту. Однако, я опять отвлекся.

Итак, Premier Manager 98. Сразу скажу, впечатления от игры довольно противоречивые. Далее будет много сравнений, преимущественно с Ultimate Soccer Manager II, ибо именно USM2 является, как мне кажется, лучшим симулятором футбольного менеджера и в нем есть почти все, что нужно от игры. Вступление кончилось, перехожу к делу. Данная статья представляет собой review с элементами guide. Это связано с тем, что кое-что посоветовать хочется, а в написании полноценного guide особенного смысла мне как-то не видится. Также данная статья - впечатления от почти 60-часового играния в PM98 в режиме ProManager на уровне сложности Total Control. О том, что это такое и насколько оно съедобно - чуть позже. А пока обо всем по порядку.

Стартовое меню довольно необычно для менеджерских футболов. Два пункта: Manager и ProManager League, а также, разумеется, кнопка выхода. Если с первым все и так понятно, то второй пункт - самое интересное в игре. Здесь можно начать карьеру профессионального менеджера. Кое-что в этом режиме отличается от обычной игры, но об этом опять же позже. Появляется табличка выбора уровня сложности. Уровни сложности регулируют вмешательства AI в ваши дела. Ставьте Total Control - не пожалеете. Здесь же опции включения/выключения старения игроков и Load Game. Потом каждому из игроков (а играть в "горячий стул" можно аж вдвадцатером!) придется выбрать место работы.

Клубы

Клубов много - вся английская лига, но Конференция недоступна. Она есть, просто играть за любителей нельзя. Жаль. В режиме Manager все как обычно, руководить можно любым клубом. А начиная карьеру вы выбираете из десяти предложений подходящее. Самое интересное - то, что у клуба стоит цель, выйти во второй дивизион, например. И вы эту цель должны достигнуть. Клубы все, естественно, из третьего дивизиона. Клубы, кроме цели, различаются финансовыми возможностями и вместимостью стадиона. Между прочим цель на сезон - штука странная. Мой клуб (Вест Хэм) чемпион премьер-лиги и обладатель Кубка Европейских Чемпионов, а цель на сезон - избежать вылета в первый дивизион.

Также наличествуют европейские клубы. С ними можно играть предсезонные товарищеские матчи. Только вот интересно, почему они всегда соглашаются эти матчи играть. Вы можете себе представить матч Ювентус - Дарлингтон (для справки - Дарлингтон играет в третьем дивизионе)? И я не могу. Впрочем, такой огрех можно и простить (какой нельзя? см. ниже). Чемпионаты ведущих футбольных стран представлены полностью, остальные страны представляют от одной до десяти команд. Российских клубов шесть: Спартак, ЦСКА, Динамо, Ротор, Алания и Локомотив. Игроки настоящие (на некоторых даже портреты есть), но без языковых глюков не обошлось. Имя Илья разделено на два и пишется как Иль Я (Il Ya). И имена новых игроков только английские. Ну где вы видели русского по имени Дэвид Истэр? Имена тренеров как правило настоящие. Впрочем, есть и тут прикольный момент. Объясню на примере. В клубе Crystal Palace есть такой человек - Аттилио Ломбардо, играющий тренер. Но программа понимает его как двух людей - Ломбардо-игрока

и Ломбардо–тренера. Как результат – Ломбардо тренер вполне может продать себя в другой клуб, но тренером Crystal Palace'а при этом остаться. Но особым недостатком считать данный момент нельзя – игра все–таки.

Кстати, есть и южноамериканские клубы, с ними можно играть за Межконтинентальный Кубок. Все.

Что нового?

Отличия от других игрушек у PM98 есть. Прежде всего это режим просмотра матча, внешним видом напоминающий уменьшенный Actua Soccer. Довольно красиво. Но. Это – основной недостаток игры. Сейчас объясню. Всего режимов четыре: смотреть весь матч, письменный комментарий с показом острых моментов, просто комментарий и результаты (в перерыве и финальный). НЕ ВКЛЮЧАЙТЕ первые два режима НИКОГДА!!! Испортите впечатление от игры а то и вообще забросите ее. А игрушка неплохая. Вообще–то результат зависит от многих вещей, стандартных для таких игр, но то, что творится в режиме показа матча, не поддается словесному описанию. Игроки контуженные, вратари – вообще тормоза в пятом поколении. Есть, конечно, плюсы. Можно выбирать исполнителя пенальти или опасного штрафного, но происходит это нечасто. Вообще фолов (в этом и только этом режиме) мало, а в штрафную игроки входить не хотят. Бьют издалека. Чему способствуют страдающие тупоумием и нарушением прыгательно–хватательных функций голкиперы, зачастую пропускающие удары из центрального круга. Дальше, нормально пасовать не умеет практически никто, а защитники могут забить только кривым навесом из вышеупомянутого центрального круга (то есть в атаку не подключаются). Смотреть это убожество совершенно невозможно. По ходу матча на ум приходит все больше и больше нецензурных выражений, нецензурность которых прямо пропорциональна времени играния с просмотром матча. Возникает устойчивое желание стереть игру с винта, а компакт использовать исключительно в качестве украшения для новогодней елки. Я этого по понятной причине не сделал, и вы не сделаете, если сразу этот режим отключите. Все. Основные недостатки закончились, дальше критики почти не будет. А будет описание основных моментов с указанием достоинств и недостатков а также советы и рекомендации.

Трансферный рынок

Здесь можно приобрести нового игрока, посмотреть статистику своих, нанять/выгнать персонал. У игроков есть шесть характеристик (скорость, выносливость и т.д.) и шесть скиллов (умение пасовать, ловить, бить по воротам и пр.). С возрастом характеристики уменьшаются, поэтому я бы не рекомендовал держать в команде много возрастных игроков. По достижению определенного возраста футболисты уходят на пенсию. В остальном все как обычно, контракты, зарплата, страховка. Персонал – тренеры, скауты, психологи, врач различаются зарплатой и умением. Если денег мало, лучше набирать недорогих личностей, но на скаутах и враче советую не экономить. В игре есть замечательная возможность создавать подобие юношеской команды. После того, как скаут найдет подающего надежды юниора (а ищет долго – примерно сезон), его можно и нужно пригласить в команду и тренировать. Иногда получается неплохой игрок. Приглашать игроков можно из любого клуба, в отличие от того же USM2, где покупались лишь выставленные на трансфер. Только тут дает маху туповатый AI. Опять пример. Мой West Ham Utd. находится в верхней части турнирной таблицы. А управляемый компьютером Neucastle Utd. – в зоне вылета в первый дивизион. До запрещения трансферов (transfer deadline) – две недели. Я пытаюсь купить Алана Ширера, у которого в контракте есть пункт free if relegated. Это означает, что, если его команда вылетает из премьер–лиги, он становится свободным аки ветер. Что же дальше? Несмотря на хорошую зарплату и дом с машиной в подарок, Ширер отказывается переходить в мой клуб, т.к. цель Ньюкасла на сезон – середина турнирной таблицы, а Вест Хэма – остаться в премьер–лиге. Странно как–то это все... Ну ладно, с трансферами вроде бы все.

Состав

Как обычно, тренировки, состав на игру, тактика. Непонятно только, почему нет общих тренировок, надо тренировать каждого в отдельности. Хотя не так это и плохо. Рекомендуемая тактика: attacking или mixed play, passig/long ball – 60/40, counter attack – 40/60, зонная защита, short clearance, medium или aggr. tackle, прессинг — midfield или opponent. Расстановка 4–4–2 или 5–3–2. С такой тактикой команда из третьего дивизиона доходила до финала Кубка Англии. Подключение в атаку защитников – по вкусу. Из этого, кстати, следует недостаток – практическое отсутствие необходимости перестраиваться под конкретного соперника. Сезон (и не один) можно успешно отыграть, единожды установив тактику/расстановку, а это не есть хорошо.

Финансы

Самое важное — Board room и Ground. Начну с последнего. Стадион надо отстраивать и усовершенствовать. Если у стадиона недостаточно мощные прожекторы или плохие раздевалки для игроков в Премьер–лиге перед каждым домашним матчем вас будут нещадно штрафовать на кругленькую сумму. Усовершенствовать можно все, что угодно, вплоть до количества туалетов. Увлекаться не стоит. Банкротство – вещь неприятная, тем более, что взять крупный кредит в банке не получится. Лучший стадион, который я видел (и имел) – полный апгрейд всего, 146 тысяч сидячих мест, стоянка на 8000 машин. При этом – около сотни миллионов фунтов наличных. Как этого добиться? Очень просто. В игре поддаются регулировке только цены на билеты и рекламные щиты, но все – перед каждым матчем. Если матч интересный а болельщики в команду верят и готовы пойти на матч (опция Board Room) цены можно поднять. Если противник – слабак, то лучше цены снизить, больше народа придет. При это настоятельно рекомендую не быть Скруджем МакДаком и при первой возможности апгрейдить стадион и увеличивать количество мест. Таким образом можно получать до двух миллионов фунтов за матч. Кстати, компьютерные менеджеры обустройством стадиона практически не занимаются. С чем это связано – непонятно. Также непонятно, как они умудряются не обанкротиться, играя на семнадцатитысячном (Cambridge Utd) стадионе, поскольку прибыль от продажи 17–ти тысяч билетов мизерная. Иногда деньги поступают от телекомпаний как плата за право трансляции матча на вашем стадионе. Насчет денег.

	Chelsea	Newcastle Utd	
31	Kharine	Given	1
20	Sinclair	Watson	19
14	Le Saux	Griffin	37
5	Leboeuf	Peacock	5
6	Clarke	Albert	27
21	Hughes P.	Pearce	12
25	Zola	Gillespie	18
16	Di Matteo	Lee	7
19	Flo	Shearer	9
28	Morris	Barnes	10
9	Vialli	Ketsbaia	14

После почти полного апгрейда стадиона они польются рекой, если следовать вышеизложенным советам, т.к. тратиться они будут в основном на покупку новых игроков.

Board room – показывает ваш рейтинг, доверие фанов и директоров. Последняя вещь архиважна, т.к. при неудовлетворительных результатов вас после пары предупреждений уволят и появится добрый Гамовер в виде стартового меню. Также здесь можно обещать игрокам премии за победу и достижение цели на сезон и брать кредиты. Кредиты крайне невелики, зато нет заморочек вроде малопонятного простому народу overdraft limit.

После окончания сезона вам покажут таблички с результатами сезона вообще и итогами выступлений вашего клуба в частности. После этого (если вы играете ProManager) вам предложат продлить контракт с клубом или принять предложение руководства другой команды. Учтите, что, как правило, стадионы у компьютерных менеджеров – не ахти какие да и денег немного.

Итог

В игре наличествуют все кубки, которые можно выиграть английской командой, есть достоинства и некоторое количество недостатков. Впрочем, основной недостаток – просмотр матча — можно отключить. Второй недостаток — AI. Но не так уж он и плох, играть можно. Остальные недостатки сами посебе не так значимы, но собранные в кучу несколько портят впечатление от игры. Графика хорошая, а звук... Звук вообще не особенно нужен в таких играх; я, например, отключил сразу. Если же вы не можете играть без звука, говорю специально для вас: средненький звук. Кнопочки громыхают, музыка надоедает, комментатор тоже быстро надоедает. Интерфейс весьма удобен. Интересна возможность hot seat'а на двадцать человек. Возможностей в PM98 меньше, чем в том же USM2 (цены на еду и сувениры, ставки на собственные матчи, и прочие приятные моменты USM2 здесь, к сожалению, отсутствуют). Зато нет головоломной системы общения с банком, да и вся игра в целом попроще. Опять же, радость для обладателей "четверок" – системные требования. Да и вообще, приятная игрушка. До выхода Ultimate Soccer Manager 3 PM98 будет занимать законное место у меня на винте, но, когда USM3 все же выйдет, скорее всего, предмет данного ревью будет безжалостно стерт и забыт. А до тех пор я играю с удовольствием и вам рекомендую. PM98 никогда не будет назван лучшим менеджерским футболом, но вашего внимания он определенно заслуживает. На этой радостной ноте и закончу.

P.S. Да, чуть не забыл. В игре есть база данных по игрокам и менеджерам (реальным), где можно узнать о требуемом субъекте все, что угодно (характеристика, паспортные данные, итоги прошедшего сезона и т.д.) и даже прочесть пару анекдотов о нем же. Оригинально. Созданию атмосферы весьма способствует.

Игровой интерес	●●●●●●●●○○
Графика	●●●●●●●●○○
Звук и музыка	●●●●●●○○○○
Оригинальность	●●●●●●●○○○

Рейтинг 7.6

Время освоения: от 0.5 до 2 часов
Сложность: средняя
Знание английского: обязательно

Александр Лашин

SEGA WorldWide Soccer 98

Жанр	футбольный симулятор
Издатель	SEGA
Разработчик	SEGA
Системные требования	P-133, 16Mb RAM
Рекомендуется	P-166, 32Mb RAM
Multiplayer	hot seat, модем, LAN
	Windows 95

Недавно завершившийся Чемпионат Мира по футболу во Франции имел два глобальных последствия. Первое: пополнился список чемпионов мира в лице сами знаете кого. Второе: на головы любителей виртуального спорта полился поток сами знаете чего. И приятным второе последствие назвать ни в коем разе нельзя. Вот и фирма SEGA решила приобщиться к делу создания футбольных симуляторов высшей категории отстойности. И выпустила Worldwide soccer. Н-да, лучше бы она зтого не делала, потому как получившийся "шедевр" в некотором роде уникален. Много ли вы знаете хороших японских игр? Думается мне, немного. После прочтения зтой статьи ни одной новой сносной японской игры вы не узнаете, зато узнаете о еще одной плохой.

Национальные признаки

То, что игра японская, видно и слышно сразу. В первую очередь слышно. Переливчатые незатейливые мелодии лично меня взбесили после пары минут прослушивания зтих самых мелодий. Звук еще более отвратителен. А тут еще и некто с явным акцентом (догадайтесь, каким) объявляет команды перед матчем. Как следствие очень хочется выключить колонки. Графика. Хм... Очень хочется выключить монитор. Во-первых, у всех без исключения футболистов чисто восточные физиономии. Сборная России и сборная, скажем, Кореи - близнецы-братья. Кроме того, движок еще и медленный. Тем, у кого нет 3D-акселератора, я бы в зтот шедевр мысли наших юго-восточных соседей играть не рекомендовал. Полигонов на футболистах мало, руки похожи на лопаты, лица типично японские (впрочем, зто я уже говорил)... Тормозим-с. На среднестатистическом P150 без 3Dfx более-менее нормально можно играть только установив в опциях наихудшее качество изображения. Но тогда при выборе камеры с максимальным удалением (самая удобная) ни фига не видно.

Спортсмены почти превращаются в ворошащиеся кучки пикселей, что глаз, разумеется не радует. В общем, без ускорителя игра выглядит как Three Lions, только похуже чуток, пикселей побольше и притормаживает. Окончательно добивает огромнейший индикатор выбранного игрока. Ускоритель зто дело слегка улучшает (кроме индикатора), появляются сглаженные линии тени и т.д., но ведь звук, реализм и gameplay остаются на прежнем уровне. О последних двух далее пойдет разговор.

У-у-у, как все запущено...

Реализма тут немного. Игроки вымышленные и ничего общего с реальностью не имеют. Правда, в главном меню наличествует пункт Player edit, но менять там можно лишь имя, физиономию, прическу и цвет волос. Движения тоже... м-да не стали разработчики себя обременять созданием реалистичных движений. В самом игровом процессе явственно просвечивает какая-то аркадная приставочность (или приставочная аркадность), впечатление, что играю я не на PC, который only & forever, а на приставке с клавиатурой. Управление не самое лучшее, но и не очень плохое, играть можно. AI игроков так себе, не шибко умный, но и тупостью не поражает. Подкатываются они плохо, бьют по воротам тоже не самым лучшим образом, а вратари... После сильных ударов они иногда "по инерции" пятятся с мячом в руках, и совсем иногда заносят мяч в ворота. Этот зпизод сразу показывает мастерство и старание программистов AI. Режимы игры. Куча, прямо-таки, немеряная. Тут и товарищеские матчи, и овертаймы до золотого гола (сразу), и два кубка, но играть все зто по описанным выше причинам не хочется. Далее, во время матча, после фола, например, сфоливший помогает обиженному подняться. Разработчики, видимо внедрили в игру зтот момент, чтобы сделать ее хоть сколько-нибудь похожей на симулятор. То, что есть — своих функций не выполняет, а выглядит скорее как плохая пародия (или копия) на FIFA 98. Вообще, если попытаться охарактеризовать игру одним словом, самое точное слово будет "раздражает". Все, больше не могу описывать зто убожество, перехожу к подведению итогов.

А что тут подводить-то?

Подводить действительно нечего. Очередная более чем посредственная игрушка с раздражающим gameplay'ем, отвратительным звуком и слабой графикой, которая ко всему прочему еще и тормозит на компьютере без ускорителя (зто что, наследие приставок?). Некоторые могут удивиться, а почему за реализм поставлена пятерка, если движения все-таки получше, чем в MS Football, у которого реализм - 6 (см. Навигатор №6(14)), а составы и там и тут вымышленные? Отвечаю. В MS Football игроков все-таки можно привести в соответствие с реальностью, а здесь нельзя, т.к. параметры футболистов корректировке не поддаются. Кстати, игра лицензирована JFA (зто, коли не вру, Японская Футбольная Ассоциация). Вас зто сильно радует? Нет? Меня еще меньше. В общем, настоятельно рекомендую в WorldWide Soccer 98 не играть. Спасибо за внимание.

Игровой интерес	●●●●●○○○○○
Графика	●●●●●○○○○○
Звук и музыка	●●●●○○○○○○
Реализм	●●●●●○○○○○

Рейтинг 4.9

Время освоения: от 0.5 до 1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

DOMINION
STORM OVER GIFT 3

Alrick

Общие положения

Интерфейс стандартный. Все управление, кроме двух клавиш, осуществляется с помощью мышки. Эти "волшебные" кнопочки: Gray "+" и "–" управляют скоростью игры. Если ее не менять, то вы либо провалите миссию, либо будете проходить ее очень долго.

В Dominion'е два вида ресурсов — люди и материя. Первый пополняется в COLONY, второй в REFINERY. Соответственно, чем больше строений, тем быстрее течет ручеек ресурсов. Кроме того, если COLONY можно строить, сколько захочешь, то REFINERY возводятся только над MATTER WELL'ами, которых на карте раз, и обчелся. Приходится отбивать MATTER WELL'ы у врага, либо захватывать уже готовые REFINERY. Юниты и строения у всех одни и те же. Отличаются они названием и видом. Да вспомогательный юнит у всех разный. В остальном же — все, как под копирку.

Оборону лучше делать из AUTOCANNON TOWER'ов, а позади башен расставлять юниты, построив рядом TELEPAD для их починки.

Всем охранным вышкам и UMBILICAL'ам обязательно ставьте авторемонт, иначе, после четвертой или пятой атаки, забыв про какую-нибудь башню, вы рискуете оставить базу без защиты. Нападать же необходимо отрядами, состоящими из такого количества юнитов, чтобы они за один залп могли вынести охранную вышку. Для такого дела подходят мортиры, большие роботы и сухопутный транспорт. Летающие юниты строить нецелесообразно ввиду их дороговизны. Пехота может пригодиться только в начале некоторых миссий для обороны базы или для разрушения моста на вражеский берег.

Большинство миссий проходится по одной схеме — оборона базы, разведка и освоение MATTER WELL'ов, лишение противника ресурсов путем разрушения REFINERY и, затем, штурм главной базы большим соединением юнитов.

Строения

Main plant

Как видно из названия — самое главное строение. Из MAIN PLANT'а выходят вновь построенные юниты. Отсюда запитываются энергией все здания. Если разрушают главное строение — остальные строения прекращают функционировать. Но, в силу того, что строение очень прочно и быстро ремонтируется необходимо сильно постараться, что бы его разрушить.

После постройки доступно: POWER PLANT, UMBILICAL, ENERGY BEACON.

После Upgrade'а: бронированная пехота.

Стоимость — 30:3000
Upgrade — 15:1500
HP — 3200

Power plant

Снабжает энергией здания. Уровень *избыточной* энергии показывается справа от мини-карты. Если энергии не хватает, нельзя строить новые здания.

После постройки доступно: COLONY.

После Upgrade'а: вырабатывает в три раза больше энергии.

Стоимость — 10:300
Upgrade — 40:1200
HP — 1075

Colony

Здание выполняет две функции — пополнение людских ресурсов и строительство пехоты. Позаботьтесь о наличии нескольких COLONY на базе.

После постройки доступно: REFINERY, легкая пехота.
После Upgrade'а: гранатометчики.
Стоимость — 20:450
Upgrade — 40:900
HP — 900

Refinery

Ставится только на MATTER WELL'ах. Добывает материю с постоянной скоростью, т.е. две REFINERY добывают материю в два раза быстрей, чем одна. Никак не апгрейдится.
Стоимость — 70:1500
HP — 1600

Headquarters

Включает мини-карту.
После постройки доступно: развед-средство.
После Upgrade'а: AUTOCANON TOWER, лидер.
Стоимость — 40:1500
Upgrade — 20:750
HP — 1600

Armor plant

Производство двуногих шагающих роботов.
После постройки доступно: маленький робот.
После Upgrade'а: большой робот.
Стоимость — 50:3000
Upgrade — 25:1500
HP — 2400

Weapon plant

Производство танков.
После постройки доступно: танк, ROCKET TOWER.
После Upgrade'а: мортира.
Стоимость — 25:2000
Upgrade — 12:1000
HP — 2400

Propulsion plant

Производство летающих юнитов.
После постройки доступно: HOVER PAD, бомбардировщик.
После Upgrade'а: транспорт.
Стоимость — 75:5000
Upgrade — 37:2500
HP — 2400

Chassis plant

Производство суперюнитов.
После постройки доступно: вспомогательный юнит.
После Upgrade'а: сухопутный транспорт.
Стоимость — 100:4000
Upgrade — 50:2000
HP — 2400

Semiconductor plant

Налаживание инфраструктуры.
После постройки доступно: MESON TOWER, BRIDGE, техник.
После Upgrade'а: TELEPAD, мобильный телепад.
Стоимость — 25:2000
Upgrade — 12:1000
HP — 2400

Инфраструктура

Umbilical

Служит для связи MAIN PLANT'а с остальными строениями. Стоит недорого, да и радиус, в котором его можно ставить, больше примерно в два раза, чем у других строений. Всем UMBILICAL'ам лучше сразу указывать авто-ремонт.
Стоимость — 5:100
HP — 750

Energy beacon

Охранное сооружение — между двумя ENERGY BEACON'ами, поставленными на прямой, возникает энергетическая стена, переходя через которую, вражеский юнит теряет половину хит-поинтов.
Стоимость — 3:400
HP — 1000

Autocannon tower

Самая дешевая из охранных башен, но и самая полезная. Самый большой радиус поражения, лучшее средство против авиации. Это единственная башня, которая стреляет дальше мортиры. Да и пехоту останавливает лучше всех.
Зато абсолютно ничего не может сделать с шагающими роботами и сухопутным транспортом. Если четыре AUTOCANNON TOWER'а дополнить мортирами или сухопутным транспортом, а сзади поставить TELEPAD для ремонта последних, то мало кто пройдет через такую защиту. Всем башням ставьте авто-ремонт, иначе не будете успевать следить за их состоянием и ремонтом.
Стоимость — 50:1500
HP — 500

Rocket tower

Башня. Стреляет ракетами. Можно комбинировать с AUTOCANNON TOWER, но, честно говоря, пользы от нее намного меньше, чем от ремонтируемых бесплатно юнитов. Беспомощна против мортир, авиации и сухопутного транспорта. Более-менее справляется с шагающими роботами.
Стоимость — 75:3000
HP — 650

Meson tower

Еще одна башня. Очень мощная, но обладает низкой скорострельностью. Как уже говорилось ранее — напрасная трата людей и материи. Не сможет остановить авиацию, быстрые юниты и толпу пехоты.
Стоимость — 100:4500
HP — 800

Bridge

Мост — он и в Африке мост. Связывает два берега. Строится через брод — камни, торчащие из воды, каменную дорожку. Что примечательно — им можно уничтожать вражеские юниты и постройки, если они стоят в том месте, где будет построен мост на другом берегу. Соответственно, все юниты, находящиеся на продающемся или разрушаемом мосту, уничтожаются. Так что, если на ваш мост заехало вражеских юнитов тысяч на пятнадцать ресурсов — продавайте его немедленно.
Стоимость — 15:1000
HP — 1000

Telepad

Очень важная штука. Стоит копейки, а может работать как MAIN PLANT, т.е. производить юниты, служить ремонтной мастерской и телепорто-эвакуатором юнитов, что пригодится в нескольких миссиях.
Важнейший элемент обороны. Очень полезен для нанесения удара оттуда, откуда его не ожидают. Если нет дороги до какого-нибудь участка местности — подведите туда энергию и поставьте TELEPAD. Ваш противник потом долго будет удивляться — как там очутилась такая армия?
Стоимость — 15:200
HP — 900

Hover pad

Очень дорогое строение. Необходимо для появления ВВС. Каждый HOVER PAD обслуживает (перезаряжает) один летающий юнит. Нельзя создать больше "летунов", чем у вас имеется HOVER PAD'ов.
Стоимость — 100:4000
Upgrade — 50:2000
HP — 1600

Юниты

Легкая пехота
CADET, GUARD, DRONE, RAIDER.
Самый слабый юнит. Пустая трата денег.

Гранатометчики
BAZOOKAMAN, HEAVY GUARD, HEAVY DRONE, HEAVY RAIDER.
Неплохая дальность стрельбы и относительная дешевизна делает данный юнит незаменимым на начальном этапе развития. Отрядом в пятнадцать гранатометчиков можно уничтожить REFINERY, мост, одну AUTOCANNON TOWER. Залегшая цепь гранатометчиков в состоянии отбить атаку компьютерного оппонента в начальных миссиях — когда юниты подходят по одному.

Бронированная пехота
PHV, POWERED GUARD, POWERED DRONE, POWERED RAIDER.
Неповоротливость сводит на "нет" все достоинства. Мало где может использоваться. Также не умеет приседать и ложиться — повреждений получает на полную катушку.

Лидер
COMMANDER, GUARD LEADER, DRONE LEADER, RAIDER BOSS.
Единственное возможное применение — защита от бомбардировщиков. Кучка лидеров хорошо справляется с двумя вышеупомянутыми летательными средствами. В остальном — дорого и непрактично.

Техник
ENGINEER, TECHNOID, INFESTOR, ANDROID.
Пригодится для захвата вражеских строений. Отключите подачу энергии в здание и введите в него техника. Здание стало вашим.

Разведсредство
RECON, SENTINEL, SCOUT, EXPLORER.
Самый скоростной, но безоружный юнит, да и броня оставляет желать лучшего. Следовательно, кроме разведки ни на что не годен.

Танк
MEDIUM TANK, BATTLE TANK, ATTACKER, LIGHT CANNON.
Хорошо подойдет для быстрой атаки врага — относительно крепкая броня и скорость позволяют ему проскочить мимо охранных башен. Да и отвлечь огонь на себя, пока мортиры громят супостата — тоже не последнее дело. После появления сухопутного транспорта можно списывать в утиль. Иногда используется для разведки территории.

Мортира
BREACH MAKER, MORTAR, DESTROYER, HEAVY CANNON.
Гроза ROCKET и MESON TOWER'ов, т.к. по дальности стрельбы превосходит упомянутые охранные сооружения. Неплохо выглядят в совместной с AUTOCANNON TOWER обороне. Но, как и в случае с танком, после появления сухопутного транспорта — расходный материал.

Бомбардировщик
HOVER BOMBER, ASSAULT HOVER, WASP, FIGHTER.
У данного юнита одна слабость — беззащитен против AUTOCANNON TOWER. И слишком дорог для практического применения. Не ремонтируется. В остальном — просто прелесть. Семь таких штуковин разносят любое строение (кроме MAIN PLANT) в пух и прах с одного захода.

Транспорт
HOVER APC, GUARD CARRIER, DRONE POD, TRANSPORT.
Слишком дорог для практического применения.

Маленький робот
HUNTER, INVADER, HORNET, BATTLE TREK.
Неуязвим для AUTOCANNON TOWER. Зато другими юнитами легко уничтожается. Мало используемая боевая единица.

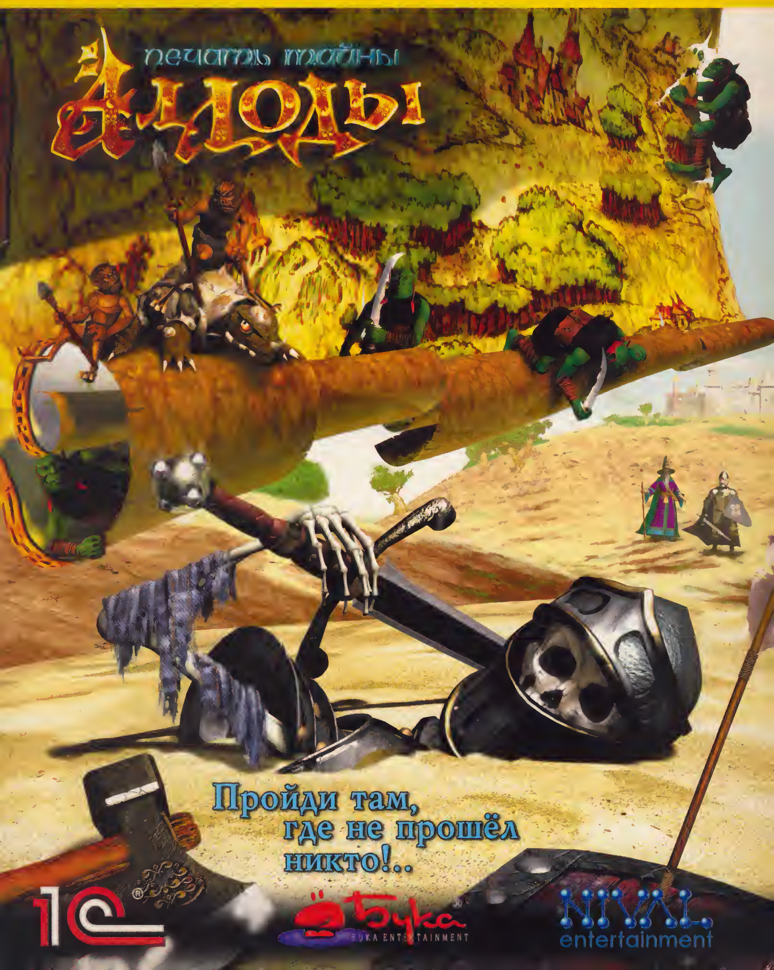
Большой робот
STALKER, RAVAGER, MANTIS, WAR WALKER.
Шагающая ракетная башня в прямом смысле этого слова. Неуязвим для AUTOCANNON TOWER.

Вспомогательный юнит
У каждой расы юнит выполняет разные функции. Не "блещет" броней.
X-TECH — замораживает вражеский юнит или охранную башню на некоторое время. Дальность стрельбы перекрывает AUTOCANNON TOWER.
CLOAKER — делает ваши юниты невидимыми для врага. Заметить их могут только охранные башни. Естественно, когда скрытые юниты начнут стрельбу, невидимость испарится.
DIGGER — усовершенствованный транспорт. Вмещает пять пехотинцев. Доставляет пассажиров к месту назначения, закапываясь в землю. Соответственно, в этом состоянии неуязвим. Отличное средство для доставки парочки техников на вражескую базу.
WIDOW MAKER — "перетягивает" вражеских юнитов на свою сторону. Т.е. юнит, в которого выстрелил WIDOW MAKER, оказывается в вашем распоряжении.

Сухопутный транспорт

Монстр. Основная ударная сила. А груженный техниками превращается в кошмар любого стратега. Против них необходимо применять или MESON TOWER'ы или те же сухопутные транспорты с авиацией.

Мобильный телепад
Строит юнитов в любом месте карты.


печать тайны
Аллоды
Пройди там,
где не прошёл
никто!..
1С
Бука
BUKA ENTERTAINMENT
NIVAL
entertainment

HUMAN

Миссия первая: DAYBREAK

Задания:

1. Построить базу.

2. Уничтожить вражескую базу.

3. Охранять COMMANDER'а

Как повелось еще с первых стратегических игр, первое задание — самое легкое. Уводите COMMANDER'а в правый верхний угол карты и забудьте про него до следующей миссии. Затем стройте здания в следующем порядке: MAIN PLANT, POWER PLANT, COLONY, REFINERY. Сделав апгрейд COLONY для производства XENO BAZOOKAMAN, организуйте беспрерывную штамповку последних. Штук двадцать для первого "наскока" вполне хватит. Направляйте своих парней по дороге в юго-восточном направлении и "выносите" ROCKET TOWER и UMBILIKAL для отключения энергетической стены. Самих ENERGY BEACON'ов трогать не следует — оставьте их на "потом". Далее собирайте все свои войска и посылайте их "хозяйничать" на базе противника.

Миссия вторая: EASTERN FRONT

Задания:

1. Отстроить базу.

2. Уничтожить патрули около вашей базы.

3. Захватывать MATTER WELL для пополнения ресурсов.

4. Уничтожить всех врагов.

В этой миссии появилась возможность строить два новых юнита (RECON и PHV) и одно строение — HEADQUARTERS. Данное строение помимо того, что дает возможность строить RECON'а, по совместительству работает как радар и показывает мини карту в левом нижнем углу экрана.

Поставив COMMANDER'а в левый нижний угол карты, стройте MAIN PLANT, POWER PLANT, COLONY, сразу же делайте апгрейд последней и, во время строительства REFINERY, наклепайте девять штук XENO BAZOOKAMAN. Двух пехотинцев отправьте наверх, для поиска MATTER WELL. После обнаружения оного все силы бросайте на уничтожение охраняющих его супостатов. Построив REFINERY, имеет смысл также отстроить HEADQUARTERS. Отрядом в двадцать XENO BAZOOKAMAN отвоюйте еще один MATTER WELL, что находится на восток от вашей базы. Пока не построится REFINERY, отбивайтесь от снующих вокруг патрулей противника. Ну а дальше, отрядом в тридцать все тех же XENO BAZOOKAMAN'ов методично проводите "зачистку" территории.

Миссия третья: HIVE LEADER

Задание:

1. Найти и уничтожить Scorp Hive Leader.

Хоть вам в начале миссии и говорят, что вы можете строить теперь ROCKET TOWER, AUTOCANNON TOWER и MEDIUM TANK, построить вы ничего не сможете. То есть абсолютно ничего — придется партизанить выделенными в начале миссии юнитами, а все вышеперечисленные юниты станут доступны только со следующей миссии. Впрочем, для тех, кто не брезгует почаще сохраняться выполнение задания не составит большого труда.

Направьте RECON'а разведывать дорогу наверх. На уничтожившую его AUTOCANNON TOWER следует нападать всем миром. Поголовно, даже COMMANDER пусть не прохлаждается. Уничтожив башню, отправляйте пехотинца (кого не жалко) наверх. Там вас поджидает еще одна AUTOCANNON. Расправляйтесь с ней так же, как и с первой. Завершив эту опасную операцию, ждите появления нескольких вражеских пехотинцев. Отстрелявшись, двигайтесь влево. Ни на кого не нападайте (кроме одиноко стоящего пехотинца). Обнаружив дорогу, идите по ней до развилки. Прибывшее подкрепление ведите к своим основным войскам. Объединившись, сворачивайте на боковую дорогу (по направлению к вашей базе). Методично уничтожая противника, идите по дороге, пока не появится сообщение о прибытии вражеского лидера. Отойдя чуть назад, окопайтесь и поджидайте врага. Первым делом уничтожьте охрану, затем принимайтесь и за скорпиона.

Миссия четвертая: HEAVILY LEADER

Задания:

1. Отбить атаку на поврежденную базу.

2. Защитить и починить базу.

3. Уничтожить всех врагов.

Новый юнит — HUNTER. На этот раз можно его не использовать. Очень сложная миссия, если бы не одна хитрость. У противника база располагается в правом нижнем углу. Также он располагает двумя MATTER WELL'ами — один на самой базе, второй — чуть выше. Вот этот, который повыше, и будет объектом нашего вероломного нападения.

Отбейте атаку противника имеющимися под рукой юнитами. Далее постройте REFINERY и почините охранные башни, энергетическую стену, все POWER PLANT'ы и COLONY. Апгрейд следует сделать пока только у COLONY. Произведите девять XENO BAZOOKAMAN'ов и ведите их направо. По пути вы встретите только одного пехотинца. Выйдя к дороге, направляйтесь по ней наверх до конца. Теперь справа внизу будет вражеская REFINERY, которую необходимо немедленно уничтожить. Заблаговременно построив UMBILAKAL'ы, на месте уничтоженной REFINRY поставьте свою. Теперь сделайте апгрейд всего, что только можно и около новой REFINERY (чуть левее) постройте ROCKET TOWER. Не теряя времени, произведите пять-шесть танков (MEDIUM TANK) и направьте их к своим XENO BAZOOKAMAN'ам. Объединившись, нападайте на охрану MATTER WELL'а в верхнем правом углу. Построив на том месте еще одну REFINERY, производите только танки и нападайте на базу противника. Первым делом "выносите" охранные вышки, затем оставшуюся REFINERY, и, напоследок, оставшиеся целыми строения.

Миссия пятая: CAPTIVES!

Задания:

1. Подключить TELEPAD.

2. Обнаружить и спасти COMMANDER'ов.

3. Довести COMMANDER'ов до TELEPAD'а.

4. Не допустить уничтожения больше одного COMMANDER'а.

Развивайте базу до XENO BAZOOKAMAN'ов и стройте их аж девять штук. В северо-восточном направлении расположен еще один MATTER WELL. Направьте к нему войска через правый проход. Отбив ресурсы и построив REFINERY, подготовьтесь к нападению на "ручеек материалов". Далее отстраивайте базу до производства MEDIUM TANK. Для следующей операции по добыче ресурсов вам понадобится подразделение из двух танков и штук десяти XENO BAZOOKAMAN'ов. Ведите этот отряд наверх, прижимаясь к левому краю карты. Перебейте несколько пехотинцев у очередного MATTER WELL'а, и займите оборону справа от него. Заполучив третий REFINERY, достраивайте базу до BREACH MAKER'ов, и отрядом в десять-пятнадцать BREACH MAKER'ов нападайте на базу, расположенную справа от третьей REFINERY. С первого раза вы ее не уничтожите, но вражеское развитие остановите. Далее, таким же отрядом доводите до конца начатое дело, и передислоцируйте свой отряд к правому краю плато. С него должна быть видна новый MAIN PLANT. Когда вы его уничтожите, враг не сможет производить войска, после чего миссия выигрывается автоматически. С предосторожностями ведите силы на место уничтоженной второй вражеской базы и поворачивайте направо. Там будут находиться плененные COMMANDER'ы. Осталось довести их до TELEPAD'а, и миссия благополучно закончится.

Миссия шестая: TOO MUCH, TOO SOON

Задания:

1. Отстроить базу.

2. Расчистить дорогу отступающим войскам.

3. Не допустить уничтожения более двух сотен отступающих юнитов.

4. Не допустить перерезания дороги отступающим подразделениям.

5. Устранить вражеское присутствие в регионе.

Данная миссия — настоящая проверка производительности вашего компьютера. На Pentium 166/MMX с 64 Mb игра тормозит как Windows 95 на 486'ом.

После постройки самого необходимого, производите двадцать BAZOOKAMAN'ов. После чего объедините их с уже имеющимися юнитами и отправляйтесь через мост — громить первую AUTOCANNON TOWER. Не забывая строить еще ракетометчиков, разрушайте вражеский UMBILICAL для обесточивания остальных строений на острове и, не теряя ни секунды, ведите войска через второй мост. Теперь справа находится еще один мост, который необходимо разрушить любой ценой. Если вы его не уничтожите, то по нему приедут вражеские танки и роботы, и ваше присутствие в этом районе будет устранено. Оставив врага истекать желчью на острове, уничтожьте несколько вражеских единиц на своей территории и принимайтесь за добычу материи. Сперва освойте MATTER WELL в левом верхнем углу карты, затем принимайтесь за тот, что расположен в правом нижнем углу. Скоро появится еще один — справа от вашей базы. Еще два находятся на маленьком островке. Чтобы к ним добраться, необходимо построить мост и уничтожить две AUTOCANNON TOWER. В дальнейшем — достраивайте до конца свою базу и штампуйте двадцать-тридцать BREACH MAKER'ов. Восстановите уничтоженный мост или, если этого сделать будет нельзя из-за ошивающихся на противоположном берегу вражеских войск, создайте новый в верхнем правом углу карты. Устройте врагу на своем берегу "теплую встречу" и, когда вереница супостатов сойдет на "нет", сами перебирайтесь на территорию врага. После этого разгромите вражескую базу и поищите несколько "заплутавших" вражеских юнитов. Все. Mission accomplished!

Миссия седьмая: TOO CLOSE FOR COMFORT

Задание:

1. Достроить базу и уничтожить всех врагов.

В этой миссии, как и во всем Dominion'е, промедление подобно смерти. Сразу же ведите войска на юго-запад к MATTER WELL'у, после чего очищайте ими территорию ниже вашей базы (всего встретится пять вражеских юнитов). Во время подвода к колодцу с материей энергии постройте два COLONY, HEADQUARTERS и с десяток ракетометчиков. Далее стройте одну AUTOCANNON TOWER на северо-западе вашей базы и внимательно следите за вражескими танками, которые могут "под шумок" проползти к новой REFINERY. Поставив WEAPON PLANT, сразу же выполните ее апгрейд и произведите пять-шесть BREACH MAKER'ов. К этому времени вы должны были отбить первую волну нападающих, после чего у вас появляется возможность разрушить мост. Разведайте путь на северо-запад к вражеской ROCKET TOWER. Подведите осторожно отряд из BREACH MAKER'ов и оставшихся пехотинцев к башне. Разрушение башни доверьте BREACH MAKER'ам, а пехотинцами защищайте их от наседающих врагов. Справившись с башней, принимайтесь сразу за мост, не обращая внимания на вторую — она вам пока не помеха. Сломав мост, подводите еще BRERACH MAKER'ов и общими усилиями расправляйтесь с оставшейся башней. После чего, разведав территорию, освойте еще один MATTER WELL. Разрушайте все попадающиеся вражеские UMBILICAL'ы. После этого тяните энергию к разрушенному мосту, и стройте три AUTOCANNON TOWER'а и одну ROCKET TOWER. За башнями расположите штук двадцать BREACH MAKER'ов. Теперь можно построить мост и "поштучно" отстреливать подъезжающих и подбегающих супостатов. Когда с этим будет покончено, переправляйтесь на другой берег и разрушайте REFINERY противника.

Теперь враги будут приходить по узкому проходу с запада. Встретьте их так же, как и на мосту, построив две пулеметные башни и одну ракетную, за которыми расположите BREACH MAKER'ов. Башни около моста теперь можно продать — от них никакой пользы. Когда иссякнет еще один ручеек врагов, передвигайте "линию фронта" на запад, захватив еще один MATTER WELL. Пора обзавестись несколькими COLONY да апгрейднутым ARMOR PLANT'ом, на котором стройте одних STALKER'ов. Построив штук десять, разрушайте еще один мост, что расположен на юго–запад от вашей последней REFINERY. Ведите войска от разрушенного моста на запад, где уничтожьте два танка и перережьте энергию вражеским TOWER'ам, разрушив UMBILICAL'ы. Ваша следующая цель — охраняемый колодец в левом верхнем углу карты. Освоив его, действуйте как и в случае с первым мостом — поставьте несколько TOWER'ов, позади которых разместите STALKER'ов. После того, как враг перестанет постоянно нападать, установите непрерывное производство STALKER'ов. Отправляйте их на другой берег и приступайте к разрушению базы. По мере изготовления новых STALKER'ов — присылайте их на помощь.

Восьмая миссия: TITAN CRAWLERS

Задания:

1. **Постройте базу и уничтожьте врага.**
2. **Уничтожьте два TITAN CRAWLER'а.**

После постройки MAIN PLANT, POWER PLANT и COLONY, сделайте последней апгрейд. На фоне возведения REFINERY стройте двадцать ракетометчиков. Ведите все свои войска по дороге на северо–запад. Дойдя до развилки, разделите силы на два равных отряда и направьте их по ответвлениям. Дойдя до мостов, в первую очередь разрушайте их, а затем принимайтесь за охрану. Далее, вновь объединяйте свои войска и собирайте их внизу карты, чуть левее своей базы. Ведите их на запад и уничтожьте небольшую группировку вражеских войск. После чего разведайте MATTER WELL на северо–западе. Построив там REFINERY, создавайте HEADQUARTERS и пять COLONY. Обеспечьте строения нужным количеством энергии и отгрохайте CHASSIS PLANT с апгрейдом. После этого двумя DREADNOUGHT'ами уничтожьте всех врагов на своем берегу, и освойте очередной MATTER WELL в верхнем правом углу карты. Постройте десяток DREADNOUGHT'ов. Около разрушенного нижнего моста поставьте четыре AUTOCANNON'а и одну ROCKET TOWER. Позади разместите DREADNOUGHT'ы. Восстанавливайте мост. Переждав волну нападающих, в числе которых будут и TITAN CRAWLER'ы, шестью DREADNOUGHT'ами переходите на другой берег и идите на запад. Дойдя до края карты, сворачивайте вниз на дорогу и двигайте к вражеской REFINERY. Разрушив ее , постройте на ее месте собственную. DREADNOUGHT'ов направляем на север, где вам не нравится скопление вражеских охранных башен. Не забывайте об охране новой REFINERY. Основными силами в семь–восемь все тех же DREADNOUGHT'ов нападайте на вражескую базу. Далее — пополняйте парк DREADNOUGHT'ов и отсылайте их на поле брани, т.е. на вражескую базу. После уничтожения последних строений и вражеских войск миссия закончится.

Миссия девятая: FALL BACK

Задания:

1. **Построить базу.**
2. **Уничтожить все MAIN PLANT'ы противника.**

Сразу после начала миссии, во время постройки базы, разведайте RECON'ом дорогу до двух MATTER WELL'ов. За время их освоения обзаведитесь четырьмя COLONY и HEADQUARTER. Постройте WEAPONS PLANT и один UMBILICAL слева от последней REFINERY. Около нее стройте две AUTOCANNON TOWER. Главная задача — не допустить прорыва разведывательных машин противника на свою территорию, иначе вы замучаетесь отбиваться от авиации. Далее — выполняете апгрейд WEAPON PLANT, и ставьте пять BREACH MAKER'ов позади охранных башен, к которым добавьте еще пару — AUTOCANNON и ROCKET. Еще один MATTER WELL появится на острове к северо–западу от вашей базы. Т.к. вы располагаете достаточным количеством ресурсов, доведите число ваших COLONY до десяти и стройте CHASSIS PLANT. Проапгрейдив его, произведите штук пятнадцать DREADNOUGHT'ов и атакуйте базу противника, расположенную на запад от вашей нижней REFINERY. Заранее поставьте строиться еще с десяток DREADNOUGHT'ов для помощи первой волне, если те не справятся с разгромом базы. После того как все вражеские строения на плато будут разрушены — отведите DREADNOUGHT'ов в проход, по которому наступают враги, и стройте там линию Маннергейма. Старые башни продайте. Подтянув к MATTER WELL'у на месте разгромленной вражеской базы энергию, поставьте REFINERY. Разведайте RECON'ами вашу территорию на предмет ресурсов — к тому времени должны появится еще несколько колодцев. Освоив их, пополняйте армию DREADNOUGHT'ами и, накопив последних штук здак двадцать–тридцать, нападайте ими на базу в левом верхнем углу карты. После чего разделайтесь с базой в левом нижнем углу карты.

Миссия десятая: FIRETEAM

Задания:

1. **Дойти до цента карты, где около артефактов чужих построить маленькую базу.**
2. **Построить мост на остров к югу от вашей базы и эвакуироваться на него.**
3. **Создать мощную армию и уничтожить противника.**

Достигнув центра карты, постройте MAIN PLANT, POWER PLANT и COLONY, после чего освойте MATTER WELL ниже обелиска, и еще один, расположенный на северо–запад от вашей базы. Далее необходимо "запереть" проход на вашу базу двумя AUTOCANNON TOWER'ами.

Стройте мост на южный остров, и осваивайте три MATTER WELL'а. Обеспечьте базу энергией и людьми, для чего возведите штук восемь COLONY и пять–шесть POWER PLANT'ов. Усильте защиту двумя дополнительными охранными вышками — ракетной и пулеметной. Далее произведите штук пятнадцать BNREACH MAKER'ов и очистите правую часть карты от противника. Покончив с этим, откройте еще два MATTER WELL'а, и приступайте к ликвидации вражеской базы. Для начала необходимо лишить его ресурсов. У него в наличии четыре REFINERY — две внутри базы и две чуть на отшибе. Последние две и станут объектами нашего пристального внимания. Итак, остатками BREACH MAKER'ов уничтожьте три вражеских юнита, что преграждают проход на вашу базу. Следом проводите на восток энергию, строя для этого UMBILICAL'ы с AUTOCANNON TOWER'ами для обороны от ВВС противника. Заметив дорогу, перекрывайте ее четырьмя AUTOCANNON TOWER'ами и двумя MESON TOWER'ами. После этого стройте еще десять BREACH MAKER'ов и посылайте их к свежеотстроенным сооружениям. Когда юниты достигнут места назначения, ведите их направо до края карты, затем на юго–запад. Уничтожайте сначала три POWER PLANT'а, затем вражескую REFINERY, после чего расстреляйте UMBILICAL, расположенный в нижней части плато и, под конец, ставшие беспомощными охранные вышки. Покончив с ними, ведите войска на юго–запад до второй вражеской REFINERY. Уничтожайте стоящую рядом с ней ROCKET TOWER, а затем и саму REFINERY. Далее — ведите BREACH MAKER'ов на запад, где разрушайте AUTOCANNON TOWER и закупоривайте узкий выход с вражеской базы. Можете для облегчения жизни построить несколько охранных вышек. Осталось уничтожить базу. Сперва выманите вражеские войска под огонь своих охранных вышек, а затем действуйте DREADNOUGHT'ами и одним X_TECH'ем (для заморозки вражеских TOWER'ов).

Миссия одиннадцатая: HELL'S KITCHEN

Задания:

1. Построить базу.

2. Проложить дорогу по каньону и уничтожить базу MERC'ов.

3. Остерегаться вражеских FIGHTER'ов.

Очень легкая миссия. Враг не нападает и дает спокойно отстроиться. После постройки первой REFINERY, отыщите рядом еще два MATTER WELL'а и оприходуйте их. Далее разведайте танками дорогу на правый край карты до водоема. Стройте по разведанному пути UMBILICAL'ы, перемежая их AUTOCANNON TOWER'ами для отстрела летающих супостатов. Попутно освойте еще два колодца. Затем на берегу постройте четыре AUTOCANNON TOWER и два MESON TOWER'а. Позади поставьте TELEPAD, и начинайте создавать отряд DREADNOUGHT'ов. Перебросьте мост через водную гладь и встречайте гостей. Когда никто не будет переходить к вам на берег, идите сами, в составе семи–восьми DREADNOUGHT'ов. Разрушайте в первую очередь охранные вышки, а затем принимайтесь за MAIN PLANT. Главная задача на этом этапе — перекрыть энергию охранным башням по краям каньона. Для этого необходимо уничтожить достаточное количество UMBILICAL'ов по обеим сторонам от разрушенного MAIN PLANT. Ну а дальше — стройте DREADNOUGHT'ы и добивайте остатки вражеской армии, не забывая, впрочем, и про строения.

Миссия двенадцатая: ALL UPHILL

Задания:

1. Построить базу.

2. Уничтожить противника.

Отстаивайте базу до появления AUTOCANNON TOWER'ов. После строительства COLONY делайте апгрейд и производите десять BAZOOKAMAN'ов. Во время их штамповки разведайте дорогу на северо–восток к мосту противника. Тяните туда энергию и ставьте две AUTOCANNON TOWER следующим образом: одну постройте за радиусом обстрела вражеской башни для отстрела пехотинцев, а вторую — чуть заступив за данную границу. Нападайте всеми войсками сразу на вражескую AUTOCANNON. Уничтожив ее, разбегайтесь в разные стороны — прилетят ВВС противника, с которыми справятся ваши охранные башни. Затем уничтожайте TELEPAD и мост. Далее — как обычно: разведывайте территорию, стройте великое количество (по десять штук) COLONY и POWER PLANT'ов, находите MATTER WELL'ы, осваивайте их. Стройте SEMICONDUCTOR PLANT и WEAPONS PLANT. Произведите десять BREACH MAKER'ов и поставьте на берегу четыре AUTOCANNON TOWER'а и две MESON TOWER'а. Наводите переправу через реку и ждите противника. Затем BREACH MAKER'ами уничтожьте MESON TOWER'ы и кого еще сможете. Стройте на другом берегу UMBILICAL, а вокруг него — еще четыре AUTOCANNON TOWER'а, одну ракетную башню и одну MESON. После чего разведайте, сколько сможете, земли танками, и стройте еще два UMBILICAL'а. Вокруг них опять ставьте вышеупомянутую комбинацию из охранных башен. Далее, отстреливайтесь от противника, и разведайте (если еще не успели) дорогу на северо–восток от ваших охранных вышек до второго моста. Далее стройте CHASSIS PLANT и производите пять DREADNOUGHT'ов. Ведите их к последним охранным вышкам. Создайте цепочку из UMBILICAL'ов до второго моста, ставя по паре AUTOCANNON TOWER'а через каждые два UMBILICAL'а. Завершив эту операцию, разрушайте вражеский мост DREADNOUGHT'ами. Затем собирайте из них армию и уничтожайте первую базу. После дальнейшей разведки, стройте второй мост. На другом берегу опять стройте шесть башен. Поставьте UMBILICAL как можно дальше вверх за стену, и там ставьте еще шесть башен. После этого стройте TELEPAD, переводите его в режим PRIMARY

BUILD PAD, стройте DREADNOUGHT'ов и разрушайте ими вторую базу. Все, HUMAN'ы молодцы, всех уничтожили и врагов больше не осталось (почти не осталось). Мои поздравления.

DARKEN

Миссия первая: NAKED

Задания:

1. Построить базу и разведать территорию.

2. Уничтожить MERC'ов.

Первая миссия. Ну очень легкая. Стройте MAIN PLANT, POWER PLANT, COLONY, делайте COLONY апгрейд, стройте REFINERY и производите штук десять HEAVY GUARD'ов. Ведите построенных ракетометчиков в левый угол карты, где уничтожайте охрану вражеской REFINERY и разрушайте UMBILICAL. Затем захватывайте TECHNOID'ом перерабатывающее предприятие, и подводите к нему знергию. Делаете толпу HEAVY GUARD'ов, пока не закончатся деньги, и ведете ее в правый нижний угол карты, где расположена база MERC'ов. Не забывайте по пути отстреливать вражеских пехотинцев. На базе сперва уничтожайте COLONY, затем REFINERY, следом остальные пристройки и последним — MAIN PLANT.

Миссия вторая: THE PROMISED ONE

Задания:

1. Построить базу.

2. Найти Promised One и привести его на свою базу.

3. Не допустить убийства Promised One.

Данная миссия не сложнее предыдущей. Во время развития базы уничтожьте небольшую засаду к востоку от базы, и посылайте SENTINEL на разведку. После строительства COLONY производите толпу ракетометчиков, пока не кончатся деньги. Далее, толпой ломитесь на вражескую базу и разрушайте COLONY, REFINERY, все прочие строения и MAIN PLANT. Далее, посылайте найденного GUARD LEADER'а на базу. Как только он до нее добежит — миссия закончится.

Миссия третья: SILENCED

Задания:

1. Построить базу.

2. Обесточить вражеский HEADQUARTERS и захватить его TECHNOID'ом.

3. Не допустить гибели единственного TECHNOID'а.

4. Ни в коем случае не разрушить вражеский HEADQUARTERS.

Отстраивайте базу до REFINERY. После строительства COLONY сразу начинайте непрерывное производство ракетометчиков. Перекрывайте пехотинцами проход к базе, и ждите массированного нападения противника. Пережив его, доукомплектовывайте отряд до численности в двадцать ракетометчиков (если понадобится) и ведите всех их на северо–восток от базы, где нападайте на два AUTOCANNON TOWER'а неприятеля. Покончив с ними, не теряя ни секунды, ведите отряд дальше на северо–восток и нападайте на REFINERY. Теперь принимайтесь за разведку территории, осваивание MATTER WELL'ов, достройку базы да производство шести–семи танков. Танками выносите ROCKET TOWER, и всеми войсками уничтожайте вражескую базу. Расправившись со всем, что шевелится, посылайте своего TECHNOID'а захватывать HEADQUARTERS.

Миссия четвертая: THE LONG ROAD

Задания:

1. Построить базу.

2. Освоить как можно больше MATTER WELL'ов.

3. Уничтожить противника.

С самого начала необходимо действовать быстро — через довольно короткий промежуток времени на базу нападет группа танков. Построить против них защиту из охранных башен вы просто не успеваете. В этом случае необходимо орудовать ракетометчиками. Первым делом уничтожьте четыре юнита к северу от базы. Используйте для зтого имеющиеся в вашем распоряжении силы, после чего поставьте их на охрану левого прохода к вашей зоне высадки. Отстраивайте базу до REFINERY и, сразу после строительства COLONY, начинайте производить HEAVY GUARD'ов. Предварительно разведав путь наверх к MATTER WELL'y, ведите к нему войска и стройте поверх него REFINERY. Своих ракетометчиков растяните в линию, что бы вражеские выстрелы задевали поменьше народа и прикажите им залечь, что также уменьшает повреждения от выстрелов. Левый проход защитите таким же образом, только "разложите" свои войска чуть дальше в проходе, чтобы можно было построить мост на другой берег. Протяните знергию до MATTER WELL'a на другом берегу и стройте REFINERY. Защищайте ее уже армией из сорока ракетометчиков, расположив их в нижнем проходе к REFINERY. Затем выбивайте врага от MATTER WELL'a в правом нижнем углу. Осваивайте его, после чего стройте WEAPONS PLANT. Обзаводитесь двадцатью танками и ведите их в левый нижний угол карты. Очистив зту область от противника, присылайте к танкам подкрепление из десяти штук и штурмуйте аванпост противника, расположенный чуть ниже его базы, которая, в свою очередь, располагается в левом верхнем углу карты. В первую очередь уничтожайте ракетную башню, затем REFINERY, и отбивайтесь от выползших с базы неприятельских войск. Расправившись с ними, принимайтесь и за саму базу.

Миссия пятая: COLD... TOO COLD

Задания:

1. Построить базу.

2. Форсировать реку и уничтожить врага.

Развивайте базу до REFINERY. Как и в прошлой миссии, начинайте строить ракетометчиков сразу после появления COLONY. Все построенные войска посылайте на разрушение моста. Уничтожив, не прекращайте производство ракетометчиков, т.к. мост будет один раз восстановлен, после чего его придется разрушить вторично. По-

кончив с этой задачей, осваивайте MATTER WELL к югу от вашей базы и стройте Adv. HEADQUARTERS. Около разрушенного моста стройте две AUTOCANNON TOWER, положите тридцать HEAVY GUARD'ов и восстанавливайте мост. Уничтожив первую волну нападающих, переправляйте пехоту на другой берег, ведите их по дороге и, дойдя до двух мостов, разрушайте левый. По правому пустите отряд разведывать территорию. Уничтожив REFINERY с MESON TOWER, разведывайте доступную вам территорию, убирая одиночные юниты противника. Разведав и освоив MATTER WELL'ы, стройте WEAPONS PLANT, делайте ему апгрейд, и создавайте пятнадцать MORTAR'ов. Около второго разрушенного моста поставьте четыре AUTOCANNON TOWER'а, а позади них разместите мортиры. Далее действуйте по отработанной схеме — восстанавливайте мост, уничтожайте переправившихся врагов и, в свою очередь, сами перебирайтесь на другой берег. Перебравшись, разрушайте предпоследнюю REFINERY землян, непростительно близко расположенную к краю обрыва. Остается разрушить базу, и вы выиграли. Главное — не спешите, идите плотной группой и восполняйте потери. Для уничтожения AUTOCANNON TOWER'ов лучше не полениться построить двух INVADER'ов. Что делать на вражеской базе вы уже знаете. Уничтожайте сперва то, что стреляет, затем строения для производства "продвинутых" юнитов и, в последнюю очередь, MAIN PLANT.

Миссия шестая: DRY AS THE DESERT

Задания:

1. Построить базу.

2. Лишить противника поступления ресурсов.

3. Уничтожить противника.

Начинайте проходить миссию с небольшой скоростью. Первым делом посылайте войска на северо-восток для обнаружения MATTER WELL'а. Развивайте базу до REFINERY. Как уже повелось, сразу после постройки COLONY производите HEAVY GUARD'ов и посылайте их на северо-восток защищать проход к вашей базе. Оборону держите правее недавно обнаруженного источника ресурсов. Войска выстройте в цепочку и прикажите их залечь, иначе их быстро уничтожат. Производство ракетометчиков не прекращайте ни на секунду, и сразу же посылайте новичков на "линию фронта". Вернемся к постройкам — после строительства COLONY, наряду с REFINERY и HEAVY GUARD'ами стройте UMBILICAL'ы, и тяните энергию к новым MATTER WELL'ам. Разведывайте их в следующем порядке: первый — на северо-запад от вашей базы, второй — чуть выше левого нижнего угла карты, третий — на юго-восток от вашей базы (причем на приличном от нее расстоянии), и четвертый появляется выше третьего. Освоив их, в охраняемом проходе стройте две AUTOCANNON TOWER, и отводите ракетометчиков за охранные башни. Затем создавайте отряд HEAVY GUARD'ов и отправляйте громить небольшую базу противника к югу от вашей базы. REFINERY лучше захватите TECHNOID'ом. Затем произведите двадцать танков и, с их помощью, передвигайте "линию фронта" к правому краю карты. Уничтожайте расположенный там UMBILICAL и четыре танка отправляйте к REFINERY на севере. Если в это время нападает враг, то отправьте на нее TECHNOID'а. Затем разрушайте REFINERY к западу от вражеской базы, уничтожьте вышедшие с базы юниты и разрушайте базу.

Миссия седьмая: PROTECTION BE THEIRS

Задания:

1. Построить базу.

2. Освоить MATTER WELL'ы на острове.

3. Собрав большую армию, форсировать реку и уничтожить противника.

4. Опасаться HOVER BOMBER'ов.

Между вашей базой и вражеской протекает река, через которую нет мостов — следовательно, враг на вас не будет нападать, пока вы себя не проявите. Что ж, вам это только на руку. Осваивайте свою территорию, в частности, два MATTER WELL'а. Далее, перекидывайте мост на остров и стройте REFINERY еще на двух колодцах. Около будущего моста на вражескую территорию стройте четыре AUTOCANNON TOWER, две ракетных и одну MESON TOWER. После этого возводите мост, переходите одним пехотинцем, стреляйте в кого-нибудь и убегайте им под защиту ваших башен. Переждав волну нападающих, стройте еще один набор башен. Завершив строительство, тремя танками разрушайте UMBILICAL и BREACH MAKER к северу от последних построенных вами башен. Тамошнюю REFINERY захватите выданным в начале миссии TECHNOID'ом. Пришло время создать армию RAVANGER'ов (штук двадцать) и нападать на базу противника. Потревожить противника лучше с юга — там и от MAIN PLANT подальше, и REFINERY поближе. Покончив с REFINERY, берите "на пушку" еще одну, расположенную к западу от захваченной. Далее стройте еще RAVANGER'ов и уничтожайте противника. И пусть никто живым не уйдет.

Миссия восьмая: CORNERED PREY

Задания:

1. Построить базу и защитить от атак с воздуха.

2. Уничтожить вражескую базу.

Главное в этой миссии — быстро организовать оборону. Для этого необходимо не пропустить вражеского разведчика на базу, и построить на западе AUTOCANNON TOWER'ы. Дополните их несколькими MORTAR'ами, а поднакопив материи — TITAN CROWLER'ами. И не забудьте построить позади охранных башен TELEPAD для ремонта поврежденных юнитов.

После этого необходимо освоить MATTER WELL'ы к югу от вашей базы. Ведите цепочку UMBILICAL'ов через водоем, ставя через каждые два UMBILICAL'а по паре AUTOCANNON TOWER'ов. Будьте готовы к нападению на новые постройки. Следующая цель — два MATTER WELL'а к западу от вашей базы. Имейте в виду, что около верхнего края карты выше MATTER WELL'ов расположены два STALKER'а. Если у вас нет достаточно мощного отряда — обойдите их стороной. Далее, стройте охранные башни ниже последних REFINERY, подкрепив соответствующими юнитами. Собрав штук шесть-семь TITAN CROWLER'ов, оставьте врага без доступа к материи, для чего атакуйте две вражеские REFINERY, не находящиеся под защитой вражеской базы. Начинайте

с расположенной около левого края карты. Заходите снизу, предварительно перерезав подачу знергии охранным башням. После зтого разбивайте охранные башни, а затем захватывайте или разрушайте (смотря как у вас с ресурсами) REFINERY. Подобную операцию проведите над вторым перерабатывающим заводом. Переждав последнюю, достаточно мощную волну нападающих, разрушайте вражескую базу. Нападайте исключительно TITAN CROWLER'ами — врагу нечего противопоставить восьминогим монстрам.

Миссия девятая: ICY INSECTS

Задания:

1. Быстро построить базу и возвести охранные сооружения.

2. Уничтожить все вражеские REFINERY.

Стройте оборону базу так же, как и в предыдущем задании. В зтой миссии у врага огромное количество REFINERY, которые сосредоточены в центре карты — именно их и необходимо уничтожить. В данном случае необходимо нападать "в лоб", т.к. перерезание знергии отнимает много времени и сил — враг достаточно оперативно пресекает подобные попытки лишить его средств к существованию. После того как вы построили оборону, ищите два MATTER WELL'а к югу от вашей базы. Освоив их, можете попытаться построить еще одну REFINERY к западу от вашей базы, но, как и в случае с перерезанием знергии, на вас нападут почти сразу же и всеми силами. Так что обороняйтесь, копите силы, т.е. TITAN CROWLER'ов. Как только наберете приличный отряд, примерно десять–четырнадцать юнитов — ведите его в центр карты. Действуйте по обстановке. Первыми уничтожайте MESON TOWER'ы, затем стреляющие юниты и, когда ваши "осьминоги" перестанут терять хит–поинты, разрушайте REFINERY. Расстреливайте только перерабатывающие заводы — вам не надо уничтожать всю базу.

Миссия десятая: BURST THEIR BUBBLE

Задания:

1. Построить базу и большую армию.

2. Уничтожить вражескую базу.

Более менее спокойная миссия — вам можно развиться спокойно, не отбиваясь от постоянно наседающего врага. Вы — на острове. Вернее, на двух. Но после постройки моста орудовать мышкой вам придется ой как быстро.

Осваивайте два MATTER WELL'а и стройте мост на "большую землю". Разворачивайте оборону на другом берегу. Во время ее строительства пошлите на разведку SENTINEL к нижнему краю карты, где примерно посередине будут находиться два MATTER WELL'а. Подводите к ним знергию подальше от моста — через лаву и дальше — через стенку. Построив REFINERY, заприте проход к ним охранными башнями. Часть войск противника они на себя отвлекут. Покончив с ресурсами, стройте штук шесть TITAN CROWLER, да посылайте кого–нибудь разведать дорогу к северу от моста. Тяните в ту сторону знергию, перемежая цепочку UMBILICAL'ов AUTOCANNON TOWER'ами. От посягательств наземных войск на зту цепочку отбивайтесь TITAN'ами. Стройте TELEPAD за радиусом вражеских охранных вышек для ремонта поврежденных TITAN'ов и строительства новых. Далее штурмуйте окопавшегося врага наверху и стройте REFINERY в недоступном для войск ущелье. Поставьте в ущелье AUTOCANNON TOWER — вы получите доступ к зтому MATTER WELL'у, а заодно и защиту от воздушных юнитов. Далее, отбивайтесь от врага, продвигайте защиту от последней REFINERY вниз, откуда приходят вражеские юниты. Напав на небольшой охранный комплекс врага с тыла, двигайтесь в центр карты, где нужно уничтожить вражескую REFINERY. Переждав последнюю волну нападающих, построив за зто время армию TITAN CROWLER'ов, нападайте на главную базу противника. Главное — уничтожить CHASSIS, ARMOR и WEAPON PLANT'ы. Они располагаются совсем недалеко от входа в базу — справа от дороги. Затем оставьте двух TITAN'ов уничтожать появляющуюся пехоту из MAIN PLANT'а, а остальными разрушайте строения.

Миссия одиннадцатая: HOSTAGE

Задания:

1. Построить базу.

2. Построить мост на внутренний остров.

3. Уничтожить базу Scorp'ов.

4. "Заразить" вражеский HEADQUARTERS для обнаружения **General'a.**

5. Построить TELEPAD и GUARD CARRIER для спасения **General'a.**

6. Доставить General'a к TELEPAD'y.

Как и в предыдущей миссии, вам дадут время на развитие. Итак, стройте базу, разведывайте территорию, тяните знергию в другой конец вашего длинного острова и, в том месте, где на вас нападали одинокие юниты — стройте пару или тройку AUTOCANNON TOWER'ов для защиты от авиации. Дойдя до конца и построив REFINERY, обзаведитесь SEMICONDUCTOR и CHASSIS PLANT'ами. Постройте мост на остров слева от вашей последней REFINERY, где найдете аж два MATTER WELL'а. Покончив с их освоением, стройте мост на внутренний остров. На острове около моста стройте защиту. После чего армией TITAN CROWLER'ов нападайте на охранные башни к югу от моста. После преодоления зтого препятствия идите на восток, где разрушайте разные PLANT'ы. В HEADQUARTERS зайдите одним TECHNOID'ом. Затем стройте PROPULSION PLANT, HOVER PAD и GUARD CARRIER. Последним доставьте обнаруженного General'a до TELEPAD'a, поставленного в режим Evacuation Pad. Как только General исчезнет, миссия закончится.

Миссия двенадцатая: NO ROOM TO HIDE

Задания:

1. Отбить атаку на вашу базу и восстановить поврежденные строения.

2. Быстро построить оборонительные сооружения.

3. Уничтожить все вражеские юниты и постройки.

Последняя миссия за Darken'ов. По традиции — очень трудная. Вот где вам не будет ни минуты спокойствия.

Сперва отбейтесь от врага на вашей базе, поставьте поврежденные строения в режим автоматического ремонта и, на фоне борьбы со вторгшимся врагом, стройте REFINERY, COLONY, HEADQUARTERS. На юг от второй REFINERY стройте AUTOCANNON TOWER'ы. Поставьте пулеметные охранные башни со всех сторон — авиация вас будет тревожить постоянно. Затем укрепляйте защиту южной части базы, построив TELEPAD для ремонта и расставив около башен юнитов. Далее, пятью–шестью TITAN CROWLER'ами пробирайтесь на северо–восток, где расположена авиабаза противника. Разобравшись с ней, отводите отряд назад, под защиту базы, чтобы разделаться с увязавшимися за вами юнитами. Подведите знергию к правому верхнему углу карты, где есть три "ничейных" MATTER WELL'а. Еще один вы найдете чуть пониже. Понастроив REFINERY и обеспечив себя материей, пополняйте отряд до десяти TITAN'ов. После зтого нападайте на небольшие базы противника в верхней части карты и отбивайте REFINERY. Разделавшись с ними, нападайте на главную базу противника. Лишенный ресурсов враг не сможет оказывать приличное сопротивление, и разрушение его базы не займет много времени. Добив раскиданные по карте юниты врага празднуйте победу. Вы прошли еще одну кампанию.

Продолжение в 17 номере...

Мега Баркин

Celtica

Так как Celtica построена по принципу более–менее «свободного полета», то есть, в общем–то, не всегда важен порядок решения головоломок, — достаточно сложно ответить на вопрос, как проще и, главное, быстрее всего расправиться с данным квестом. Тем не менее, оптимальное прохождение выглядит нижеописанным способом.

Направляйтесь к мосту. Идите по нему до тез пор, пока не упретесь в ворота. Ворота откроются, после того как головоломка будет собрана правильно. Ее решение выглядит таким образом:

Где в каждой клеточке указано сколько раз вам придется кликнуть мышью на каждом секторе головоломки..

Теперь пройдите на два экрана вперед. Кликните на «паззле колокольчиков» или же на головоломке Sunrise Gazebo. Металлические полоски можно перевешивать с крючка на крючок. Повесьте пронумерованные полоски в такой последовательности: полосу номер VI — в позицию 1, полосу номер IX — в позицию 4, номер XII — в позицию 7, номер III — в позицию 10. Оставшиеся полоски расположите так, чтобы получилась фигура, смахивающая на треугольник. То есть: в центре — самая длинная полоса, а с лева и с права от нее — по убыванию длины. Обождите пару секунд — вы услышите мелодию, а значит все правильно. Кликните на струне от арфы — появится экранчик, показывающий ваш прогресс. Так будет всегда, при выполнении очередной задачки. Щелкните мышкой в любом месте для того, чтобы продолжить игру. Сделайте один шаг назад, затем дважды повернитесь налево. Кликните мышкой на подзорной трубе. Вернитесь назад, и пройдите вперед на шесть экранов, после чего поверните направо. Вновь сделайте три шага вперед.

Ткните мышкой в деревянную дверь и зайдите в здание. Шагните вперед, повернитесь налево, затем наверх. Щелкните на верхней части левой и правой гардин. Кликните на светящемся глазе лебедя. Отойдите назад и развернитесь направо. Кликните на правой стороне средней напольной панельки, после чего подберите книжку.

Вернитесь на два экрана назад, дважды пройдите налево. Теперь кликните мышкой на столе, а потом на органе. Вернитесь на один экран назад, пройдите вперед и выходите через дверь. Повернитесь направо и сделайте три шага вперед, после чего повернитесь налево. Пробегите пару экранов в прямом направлении и подхватите ключик.

Вернитесь назад, сделав десять шагов в данном направлении., после чего два раза повернитесь направо. Кликните на двери башни. Поднимайтесь вверх на четыре экрана, затем поверните направо и еще раз направо. Ткните мышкой в книгу, лежащую на столе. Отойдите назад, после чего кликните на сундуке — он заперт. Используйте ключ из инвентори (кликните на него, затем — на левой замочной скважине, а потом на правой). Кликните на книжке. Вернитесь на два экрана назад. Щелкните на коробке, стоящей в центре стола (Chaldean Puzzle). Следующие цифры соответствуют символам головоломки. По часовой стрелке, начиная с 12 часов.: 1,2,3,4,5,6,7. Кликните на нижней части головоломки, содержащей цветные палочки. Щелкните на кнопке номер 5, потом на номере 2. Кликните на цветные палочки. Теперь — на кнопку номер 2, затем — 6. После этого вновь на палочки. Повторяйте процедуру: номера 3,7 — палочки. Номера 7,4 — палочки. Номера 4,1 — палочки. Кликните на кнопке номер 1, затем на кнопке номер 5. Щелкните мышкой на ключе.

Возвращайтесь назад, повернитесь два раза налево и спуститесь вниз на два экрана. Развернитесь направо и бегите на восемь экранов вперед. Затем поверните налево и пройдите вперед еще на два экрана. Повернитесь направо и ступайте на десять экранов вперед. Кликните на «колесах» и вращайте их до тех пор, пока не выпадут слова: East, Fire, Evening, Light.

Идите на пять экранов вперед, поверните налево и откройте дверь. Сделайте шаг вперед, потом развернитесь направо и пройдите вперед на два шага. Теперь налево, шаг вперед и направо. Перед вами дверь, кликните на ней мышкой. Поверните голову направо. Кликните на музыкальной шкатулке, которая стоит на столе. Щелкните мышкой на левой панели. Кликните один раз вперед. Кликните сначала на левой, потом на правой ручках. Всего шкатулка проигрывает семь различных мелодий в случайном порядке. Вам нужно, тыкая мышкой в «зубцы», переставлять их так, чтобы мелодии, проигранные справа и слева совпали. Учтите, чтобы мелодии совпали, нужно переместить всего два «зубца». Как только вы их расположите в правильном порядке, щелкните на левой ручке. Кликните на мешочке, который станет доступен после открытия правой панельки. Подберите ключ. Теперь возвращайтесь назад на три экрана. Повернитесь налево и щелкните на ключике от пианино, находящемся в инвентори. Кликните на крышке пианино. Подберите карту, лежащую на клавишах. Кликните на струне от арфы.

Вернитесь назад, после чего повернитесь направо. Сделайте шаг вперед, кликните на дверь. Идите налево, потом вперед, затем направо, еще раз вперед, вновь направо и еще два шага вперед.

Развернитесь направо, шагните на экран вперед и повернитесь направо. Перед вами окажется пьедестал, содержащий головоломку с призмой (Prism Puzzle). Кликните на центральной призме, затем на нижней левой — они поменяются местами. После того как курсор изменит свой вид с «руки» на «стрелочку поворота», щелкайте на нижней левой призме, пока она не повернется плоской гранью вверх. Вращайте среднюю призму до тех пор, пока ее «низ» не окажется внизу.

Разверните правую призму так. чтобы ее плоская грань смотрела налево. Кликните на светящейся точке, которая появится, если все сделано правильно.

Сделайте шаг назад, поверните налево и пройдите вперед. Кликните мышкой на дверь, после чего повернитесь налево. Пройдите на четыре зкрана вперед. Щелкните раза на верхней части левого круга Алхимической загадки (Alchemy Puzzle). Кликните на правой стрелке. Затем четыре раза щелкните на нижнем круге. Если все сделано правильно, то появится ключ — возьмите его.

Сделайте три шага назад и повернитесь налево, после чего пройдите через дверь. После двери идите на два зкрана вперед. Развернитесь направо и шагните один раз вперед. Теперь повернитесь налево и обратите внимание на карты Таро, лежащие на столе. Кликните сначала на левой, потом на средней, а потом на правой карте. Комбинация сейфового замка сокрыта к картах. Нужно определить правильную последовательность цифр. Первое число случайно — между единицей и девятью. Второе число вычисляется по формуле: первое число надо умножить на 3 и прибавить к результату тройку. Третье число получается так: второе число умножаем на три и прибавляем к результату троку. Окончательное решение получаем точно по такой же схеме: берем третье число, умножаем его на тройку и прибавляем три. Пример: первая карта — число 8, вторая — 27, третья — 84, ответ — 255. Отойдите на шаг назад. Кликните на картине, висящей над столом. Ткните курсором в сейф. Наберите найденный ранее шифр, поверните колесо. Теперь идите вперед.

Следующий паззл разрешается так. Пронумеруем каждую позицию:

1	2	3
4	5	6
7	8	9

Используя диаграмму, кликайте на цифрах в такой последовательности:
8,7,4,5,6,9,8,5,6,3,2,1,4,5,8,7,4,5,8,9,6, 3,2,5,8,9. Подберите свиток.

Вернитесь на один зкран назад. Кликните на дневнике, после чего отойдите нзад еще на пять зкранов. Обернитесь налево, шагните вперед. Повторите последние два шага и ткните мышкой в дверь. Следуете на один зкран вперед и кликните на дверке. Еще раз вперед и вас поджидает Epicycle Puzzle. На зтот раз задачка зависит от текущего календарного месяца. Передвиньте все грузы на номер месяца. То есть, если сегодня на дворе Январь — то грузы должны располагаться на первой позиции, если сегодня июль, то грузы должны оказаться на седьмом месте. Грузы передвигаются путем щелканья мышки на символах, расположенных выше и ниже грузов. После зтого вам предстоит подобрать правильный средний астрологический символ, соответствующий месяцу. Советую проделать зто простым перебором, либо найти любой гороскоп и свериться с его помощью с общепринятыми рисунками.

Кликните на ручке, пройдите на два зкрана назад. Обернитесь налево и кликните на правой части садовой стены. Подберите ключ и направляйтесь направо. Сделайте три шага вперед, извлеките Зодиакальный ключ из инвентори и кликните на замочной скважине, расположенной в символе месяца. После зтого щелкните мышкой по книге.

Отойдите назад. Возьмите из инвентори золотой ключик, вставьте его в дверной замок. Идите на семь зкранов вперед, поверните направо и заходите в портал.

Вставьте второй компакт диск

Обернитесь направо и три раза подряд кликните на двери (пока не упадет ключ). Посмотрите вниз и щелкните на ключе, лежащем под дверью. Вернитесь назад, после чего повернитесь налево. Пройдите на пять зкранов вперед, затем кликните на дверном проеме башни. Идите направо, поднимитесь вверх на четыре зкрана. Сделайте шаг направо, а потом один шаг вперед. Кликните сначала на нижней линзе, затем на левой линзе. Отойдите на два шага назад, повернитесь налево и ступайте вниз. Поверните голову направо и подберите обойму с патронами. Кликните перед спусковым крючком, чуть ниже винтовки. Кликните на подзорной трубе. Пощелкайте мышкой на флюгере, пока он не упадет.

Отойдите на два зкрана назад, поверните налево и спуститесь вниз. Повернитесь направо и пройдите вперед. После зтого развернитесь налево и идите вперед на пять зкранов. Вновь повернитесь налево и ступайте на пять зкранов вперед. Посмотрите налево, после чего кликните на головоломке (Wind chime Puzzle). Ее решением является правильное расположение фаз луны. В центре должно быть полнолуние, по бокам минимальные «белые полоски». Расположите фазы по возрастанию (до полнолуния), затем по убыванию. Кликните на диске (или Святом ключе). Кликните на струне арфы.

Ступайте налево, потом вперед на пять зкранов. Поверните налево, шагните вперед и ткните мышкой в деревянную дверь. Поверните голову направо и кликните на помпе, расположенной около лифта. Кликните на нижней рукоятке, затем на верхней, потом вновь на нижней. Вернитесь назад, откройте дверь лифта. Ступайте на один зкран налево, где возьмите спичку. Кликните на лампе. Ткните мышкой в топор, потом в лампу.

Повернитесь направо. Пройдите на три зкрана вперед. Поверните налево, сделайте шаг вперед, повторите последние два шага. Возьмите топор из инвентори. Кликните три раза на замке бочки. Щелкайте мышкой на нижней левой части бочки, пока топор не «врубится» в нее. Кликните на дырке, возьмите амулет.

Шагните один раз назад. Повернитесь направо и пройдите вперед. Та развернитесь налево и пройдите еще на четыре зкрана вперед. Клик-

ните на левом алтаре. Возьмите спичку из инвентори и щелкните ей на пятой слева сечке. Она загорится, после этого ткните мышкой в нее. Вернитесь назад, пройдите вперед, после чего возьмите Святой ключ из инвентори и откройте ворота.

Шагните два раза вперед, повернитесь направо и пройдите вперед еще на три экрана. Дважды кликните на компасе. Передвиньте его в верхний правый угол ящика и кликните. Кликните справа от компаса. Щелкните в инвентори — там появится подобранный предмет. Отступите на три экрана назад. Обернитесь налево и шагните два раза вперед. Поверните налево и ступайте на три экрана вперед. Поверните голову направо, сделайте один шаг вперед, после чего кликните на кристаллах, расположенных в центре экрана. Кликните на книге. Теперь шагните два раза назад, повернитесь направо и пройдите вперед на три экрана. Обернитесь налево, вновь сделайте три шага вперед. Развернитесь налево, пройдите на пять экранов вперед. Еще раз налево, затем шесть экранов вперед и заходите в портал.

Идите вперед, повернитесь направо и еще пять раз вперед. Развернитесь налево и сделайте шаг вперед. Кликните на зеркальной головоломке (Mirror Puzzle). Расположите зеркала так, чтобы луч отражался от второго зеркала и падал на холм за башней. Кликните в любое место для выхода из головоломки. Отойдите на три экрана назад, два раза повернитесь направо. Шагните вперед , после чего кликните на мерцающие руины. Ткните мышкой в инвентори. Вернитесь на четыре экрана назад, повернитесь налево и пять раз шагните вперед. Кликните на двери башни, поднимитесь на пять экранов вверх. Щелкните мышкой на ручке, расположенной около лестницы. Пройдите еще на экран наверх, затем обернитесь направо. Щелкните мышкой на «коробке управления». Добейтесь того, чтобы цифра 270 оказалась в центре коробки. Кликните на ручке. Вернитесь назад. Кликните на циферблате телескопа. Щелкните три раза на циферблате справа. Сделайте один шаг назад. Кликните на циферблат сбоку от телескопа. Кликайте на нем четыре раза. Вновь шагните назад. Кликните на видоискателе, укажите мышкой на сияющую звезду, вернитесь назад. Кликните на большом видоискателе, вернитесь на экран назад. Пройдите на два экрана вперед, по направлению к свету. Повернитесь налево, затем пройдите вверх. Щелкните на арфе.

Шагните один раз назад. Повернитесь налево и щелкните мышкой на двери. Пройдите вперед на два экрана, затем на три вниз. Обернитесь направо и ткните мышкой в левую часть стола. Щелкните на второй емкости слева. Сделайте шаг назад. Вновь щелкните на второй слева емкости. Ткните мышкой в розу. Шагните назад, повернитесь налево и спуститесь вниз. Щелкните мышкой на дверь, пройдите вперед на три экрана. Поверните направо кликните на струне от арфы

Повернитесь налево и ступайте на семь экранов вперед. Поверните направо.

Шагните вперед, чтобы попасть в улей. Кликните на камешек, похожем на домик. Кликнете на центр пазла улья (Beehive Puzzle). Кликните на камне под номером одиннадцать, кликните перед камнем номер десять, затем щелкните мышкой на камне с номером один, а после этого — перед камнем номер двенадцать. Щелкните на камне номер три, после чего — перед камнем номер два. Повторяйте процедуру: номер пять, перед камнем номер четыре, номер девять, перед камнем номер восемь, камень номер семь, перед шестым. Кликните на отверстии в центре головоломки. Возьмите емкость из инвентори, кликните на горстке пыли, потом кликните на книге.

Отойдите на экран назад, кликните на камешке руин. Щелкните на инвентори и сделайте шаг назад. Повернитесь налево, сделайте пять шагов вперед. Кликните на механизме замка с права от ворот. Возьмите из инвентори обломок с пятью царапинами, кликните на верхнем правом отверстии. Возьмите обломок, поцарапанный семь раз. Кликните на верхнем правом отверстии. По одному берите остальные обломки и кликайте по очереди на левой дырочке. Пройдите вперед на два экрана. Кликните на книге, отойдите назад. Пройдите на шесть экранов вперед и заходите в портал.

Вставьте первый компакт диск

Сделайте четыре шага вперед. Кликните на камешке, подобранном в улье. Щелкните на верхушке монумента, затем кликните на книге. Ступайте на восемь экранов назад. Кликните на светящемся глазе лебедя во флюгере Шагните вперед три раза, потом повернитесь налево и вновь пройдите на три экрана вперед. Откройте дверь мельницы. Кликните на «коробке передач». Щелкните на рукоятке. Вы должны расположить шестерни так: первую — на второе место снизу и справа (позиция E), четвертую — на нижнее левое место (позиция D), третью — на нижнее правое место (позиция F), вторую — на верхнее правое место (позиция C), шестерню из инвентори — чуть ниже позиции A, шестую — на верхнее левое место (позиция A). Кликните на левой панели «коробки передач». Вернитесь назад и кликните на органе. После этого щелкните на органном ролике «Evening Light» в инвентори. Щелкните на отверстии в органе, кликните на левом переключателе. Вновь ткните мышкой в ролик. Щелкните на свитке, после чего отойдите назад и кликните на струне от арфы.

Отступите назад на четыре экрана, повернитесь направо и пройдите вперед пять раз. Повернитесь налево, откройте дверь и шагните вперед. Откройте еще одну дверь, смело бегите прямо на одиннадцать экранов. Ткните мышкой в алтарь — поздравляю, игра пройдена.

Veles

Icarus

Общие принципы

1. Старайтесь уничтожить максимальное количество противников на каждом уровне, даже если перед вами стоит иная цель. Все персонажи, за исключением магов, набирают опыт исключительно за счет убиения оппонентов, и никак иначе. Чем больше ударов они нанесут, тем быстрее получат следующий уровень. Для каждого класса существует своя пропорция роста показателей и, в принципе, редактировать их изменение можно и самому, но делать это надо с умом, иначе последствия будут трудно прогнозируемы. Например, может получиться маг, не умеющий колдовать. К тому же "ручная" правка не дает особых преимуществ, и кнопочка "auto" используется гораздо чаще.

2. После каждого 10-го уровня происходит смена класса. Персонаж приобретает новые навыки/заклинания, быстрее регенерирует хитпойнты, энергичнее передвигается — в общем, делает стремительный и очень ощутимый, качественный прорыв в своем развитии.

3. Желательно иметь команду примерно одного уровня, так как 2 персонажа 10 уровня "работают" намного эффективней двух героев 8-го и 20-го. В противном случае очень часто возникает ситуация, когда слабого героя становиться все труднее развивать на более совершенных противниках, так как они могут убить его с одного удара. Другой пример такой — группа безуспешно гоняется за боссом уровня, который отбегает, восстанавливает часть здоровья, возвращается, наносит удар и повторяет все заново. А ваши герои никак не могут добить его до конца, ибо он зализывает раны слишком быстро. Получается своеобразный замкнутый круг.

4. Сундуки должны быть открыты до того, как вы полностью выполнили поставленную на данном конкретном уровне задачу. Как правило, это означает, что, пока один персонаж водит за собой последнего противника, другой деловито раскладывает сокровища по карманам.

5. Если противников вокруг много или вы сражаетесь с боссом уровня, то эффективнее использовать оружие массового поражения: заклинания, действующие на определенный участок территории и аналогичные им спецудары. В дузли со стандартным противником действовать нужно диаметрально противоположным способом.

6. Для тех, кто любит cheats, разработчики предусмотрели несколько кодов. Правда, у меня они почему-то не работают: baby, waac, jjun, upup.

Прохождение

Battle 1
"Засада"

Дреус (Dreus) и Гуиль (Guile) возвращаются в городок Coshark, где обнаруживают "горы трупов и море крови". Среди всего этого безобразия появляется злобный дядя

Колиас (Colias), он же представитель темных сил. Колиас заявляет, что разрушенный и сожженный город — это его рук дело, которое он с радостью выполнил по просьбе таинственного покровителя. Не в силах сдержать свой гнев, Гуиль кидается в бой и моментально погибает, словив первый выпущенный магом fireball. Дреус немедля ретируется с поля битвы и в полуобморочном состоянии добирается до своих. Дома его встречают маг Рекардо (Recardo) и его внучка Елена (Helena). Тщательно обдумав сложившуюся ситуацию в узком семейном кругу, герои принимают единственное верное решение — расправиться с ужасным противником, попутно выяснив причину происходящего. Дреус и Елена отправляются к старейшине ближайшего города, дабы получить ответы на кой-какие вопросы. Однако, в лесу их уже поджидают.

Гоблины, которые до этого момента вели себя крайне мирно, в количестве 13 штук устроили путешественникам засаду на опушке леса. Все они достаточно слабы (1-2 уровень опыта), чтобы представлять серьезную опасность даже для новоиспеченных героев. Тем более, что гоблины атакуют не всем скопом, а группами по 2-3 организма. Так что, если не сильно торопиться, то можно методично, и не особенно расходуя силы, разобраться с возникшей проблемой. Единственный более-менее серьезный соперник — это Perot (3) — здоровый детина в тельняшке. На него придется израсходовать целых два , а то и три удара/заклинания.

Сундуки: 2 powders, 3 lemons, cab, short sword.

Battle 2
"Шахты"

Дреус и Елена прибывают в Inerheim. К удивлению героев, старейшина отправился по делам в другой поселок, однако его жена оказалась весьма благосклонно настроена и дала им 2 red wines. Герои покидают городок и благополучно добираются до следующего селения Padran. Здесь выясняется, что в местных шахтах появились странные твари, которые начали целеустремленно уничтожать рабочих. Mr. Guwen, которого они ищут, решил вступиться за несчастных диггеров и отправился в одиночку наводить порядок. Герои последовали за ним. Как оказалось, они успели вовремя. Маг 12 уровня Mr. Guwen встретил достойный отпор со стороны 12 неизвестных существ по имени Posha (2-5). Существа эти практически не реагировали на обычные удары, а командовал ими монстр шестого уровня. Таким обра-

зом, эта битва рассчитана на 10–30 ходов, то есть продолжительность зависит от того, успеете ли вы помочь Guwen'у, который самоотверженно отбивается сразу от 5 противников. Его смерть — game over. Так что имеет смысл послать вперед более быстрого Дреуса, и пусть Елена добивает бросившихся в погоню монстров "стеной огня".

Сундуки: 3 pils, 3 powders, 3 blue lemons.

Battle 3
"Рэкетиры"

Выручив из беды Mr Giwen, который окончательно запутал спасителей разговорами о некой Книге Древнего Волшебства и Пророчества, герои получили 1000 золотых от мэра города в благодарность за освобождение шахт и направились в поселок Tursha. Тут их ждал очередной сюрприз. Орки под предводительством генерала Orca настырно приставали к молоденькой девушке, грозясь в случае неповиновения спалить все вокруг. Она, видите ли, наводила порядок, а оркам по душе пришлась грязь. Но герои даже не успели осознать ситуацию в полной мере, как на сцене появился будущий член команды Аргон (Argon).

Несмотря на то, что противников больше, чем в предыдущих битвах, и они явно сильнее (13 орков 5–6 уровня и Orca 7 уровня), втроем справиться с нападающими можно быстро и просто. Правда, Orca — достаточно серьезная угроза, так как у него большой запас здоровья и приличная защита. Рекомендую оставить его на потом и, как следует подлечившись, напасть, атакуя его с разных сторон спецприемами и заклинаниями. За 2–3 хода можно забить. А за победу вам дадут 10 ajells, которые не только дорого стоят, но и поднимают персонаж из кондиции down.

Сундуки: 400, 400, open helm.

Battle 4
"Башня Ветров 1"

Итак, Аргон становится полноправным участником экспедиции и предлагает посетить замок Regal, где король ищет добровольцев для выполнения ответственного задания. Герои отправляются в столицу. Теперь пришло время продать старые и ненужные вещи, а также основательно отовариться более совершенными видами доспехов и оружия, так как далее следуют сразу 3 миссии, в которых нельзя вернуться в город и пополнить свои запасы. Возможно, имеет смысл даже отдохнуть в местной таверне, чтобы полностью восстановить здоровье.

Король предлагает добыть для него череп Червя, который поможет вылечить королеву от страшной болезни. В качестве вознаграждения обещано 5000 золотых. Аргон поспешно соглашается на столь большой, по его мнению, гонорар, за что и получает серьезную взбучку от друзей — не посоветовался, мол. Однако отступать уже поздно.

В качестве противников выступают 16 bilits (5) и 6 gorems (6). Начало уровня, расположенного на первом этаже Башни Ветров, является очень сложным для прохождения, потому что 13 монстров нападают практически одновременно. Разделять группу не имеет смысла, но желательно занять оптимальную позицию для применения оружия массового поражения. Простые удары очень часто не наносят вред противнику, так как оружие на этом этапе еще слишком несовершенно. Если с первой многочисленной волной встречающих удалось справиться (не забывайте про эликсиры), то уничтожение оставшихся врагов — дело техники.

Сундуки: flamberge, 300, 500.

Battle 5
"Башня Ветров 2"

Второй этаж Башни Ветров, то есть гробницы, где покоится искомый череп, довольно прост для прохождения. Противники — 16 gorems (8–9). На предыдущем уровне ваши персонажи должны были получить много опыта, так что одиночные удары получаются намного чаще. Однако здоровью врагов можно позавидовать, и нет ничего лучше горячо любимой "стены огня".

Сундуки: ring of fight, leather armor, 500.

Battle 6
"Череп"

Оказывается, Череп находится в надежных руках, если можно так выразиться, ибо охранять его поставили пожилого дракона Tarsha, который сам носит этот Череп и уверен, что даже боги боятся к нему заглядывать. Это и есть единственный противник на весь уровень, но и его родимого вполне хватает: летает медленно, огнем жжет слабо, зато сразу всех персонажей, находящихся на одной линии. Следовательно, нужно моментально рассредоточиться и наносить удары самым живучим из персонажей. Побежденный Tarsha вручает вам Череп.

Сундуки: 5 pills, scimitar, 500.

Battle 7
"Тюрьма"

Довольные выполненным заданием герои вернулись в Regal (быстро закупаем снаряжение "по полной программе") и передали Череп королю, который немедля выплатил им вознаграждение. Однако стоило группе покинуть замок, как стражники арестовали их по обвинению в убийстве королевы, которая скончалась сразу же после использования найденного лекарства. Законопослушный Дреус сдается на милость правосудия. Пока герои обсуждают сложившуюся ситуацию в темнице, к ним на помощь приходит четвертый персонаж Парес (Pares). Он рассказывает, что все произошедшее — это злой умысел короля: королева была мертва уже несколько дней назад. Единственный выход — побег (дверь расположена в противоположном конце карты), но стражники не дремлют.

С этого момента у мага начинаются серьезные проблемы, ведь в ближнем бою тюремщики весьма опасны и способны с 2–3 ударов колдуна прибить. К тому же 25 jailers (8–11) — это совсем не мало. Нападают они группами по 3–4 человека, а в начале целым скопом — 12 штук. Почти не реагируют на стрелы и магию.

Сундуки: power staff, 500, 2000, 500.

Battle 8
"Погоня"

Уйти далеко нашим героям не удалось. Королевская гвардия во главе с капитаном Idos (15) тут как тут. Неожиданно появляется новый член группы. На сей раз это девушка Лидия (Lydia).

Противников много: 9 archers (8,9,12), 12 lance soldiers (8,9,11). Главное — не подпускайте лучников к магу. Для ускорения процесса прохождения можно всей группой направиться к Лидии, которая весьма грамотно отбивается от 5 противников, "окучивая" их магией и мощными ударами. После этого стоит напасть на Idos. Однако будьте осторожны и не собирайте всех героев в кучу, так как капитан имеет не-

сколько спецударов массового поражения. Только когда стандартные противники мертвы, приступайте к боссу. Постарайтесь завалить его за один ход, атаковав всеми членами группы.

Сундуки: 500, 3 white wines, dokyu bow, 1000.

Battle 9
"Колодец"

Lydia специально искала Дреуса, чтобы он помог жителям деревни Sevira, в которой закончилась питьевая вода из-за того, что монстры захватили единственный колодец на всю округу. Кроме того, Лидия оказалась дочерью старейшины Keos. А он, в свою очередь, может помочь героям найти того самого Колиаса.

Герои спускаются в колодец, где на них нападают 14 abarts (11,13,14), разбитые на небольшие группы. Не рассчитывайте на скорую победу, так как враг очень силен. Постарайтесь поднять магу уровень, подводя его на ударную позицию в самый последний момент, когда нужно добить полумертвого противника. В конце уровня находиться сильный босс — Monga (18). Слава богу, у него нет спецударов или магии. Основа победы — заклинание "blade", которое Лидия должна наложить на Аргона. После чего Argon, используя "iron cross", способен двумя ударами завершить миссию. Так же очень удобно применить "мост", чтобы Monga (большой охотник за магами) не смог добраться до Елены.

Сундуки: 800, 800, 3 rose wine.

Battle 10
"Расплата"

Герои прощаются с Лидией и отправляются в гавань Rebens, откуда можно добраться до провинции Darsian. Именно там, в одном из замков, по словам Keos, прячется наш главный противник. Практически добравшись до места, команда встречает ростовщика Koshar (19), который в грубой форме требует от Аргона вернуть ему 4000 золотых вместо 200 монет. Делать нечего, и финансовые отношения перерастают в вооруженный конфликт. Противников не очень много — 9 guards (13,14,16). Но повозиться придется, причем не с первой волной нападающих, а со второй. Поэтому не спешите атаковать и босса, и охрану одновременно. Только после того, как покончено с солдатами 16 уровня, переходите к Koshar. Не жалейте маны и здоровья на спецудары. Выбирайте самые сильные и, соответственно, самые дорогие. Босс владеет атакующими приемами воина. Отсюда вывод — нужно рассредоточиться.

Сундуки: 800, 1000, 1000.

Battle 11
"Старые знакомые"

Героев ждет приятный сюрприз — Лидия решилась-таки примкнуть к группе. Мы опять впятером, и, наконец-то, добрались до гавани. Увы, но корабль находится где-то в пути и, предварительно посетив местные магазины, герои решили подождать в таверне до прибытия судна (это удовольствие стоит 500 монет).

Рано утром на сцене появляются два наших старых знакомых — Idos (22) и Koshar (20). Помните? Враги объединились (второй показал дорогу первому), и привели с собой приличную группу поддержки: 3 guards (18), 3 magicians (17, 18), 9 lance soldiers (16-18), 4 archers (16, 17). Причем, как видно, противник берет не только числом, но и действительно высоким уровнем опыта. На мой взгляд, это одна из самых трудных битв в игре. Для начала предлагаю сделать следующее: продать в городе всю мелочь и купить лучшее оружие, доспехи и антимагические амулеты. Обязательно возьмите меч в первом сундуке! Его нельзя сразу же использовать, но потом он станет незаменим. Затем пробивайтесь по направлению к Idos, истребляя по пути всех противников. Если его убить первым, то бой прекратиться, и не нужно будет сражаться с Koshar. С другой стороны, сделать это будет трудно, да и потеряется много опыта, поэтому пока что оставим его в покое. В том же порядке разбираемся с Koshar и его охраной. Забираем из сундука эликсиры (+100hp +100mp). Вот теперь можно сразиться с Idos.

Сундуки: mabel sword, 2 rums.

Battle 12
"Пираты"

Итак, струсивший Idos, дважды побежденный простолюдинами-преступниками, бросает своих воинов и Koshar'a, который обещает забыть о денежном долге. Герои отправляются на корабль. Капитан, наблюдавший предыдущую битву с начала до конца, охотно соглашается бесплатно провезти на борту своего судна путников, так удачно расправившихся с коррумпированными солдатами. Однако в дороге корабль настигают пираты. Дреус решает схитрить: он временно соглашается на условия разбойников. Лишь оказавшись на твердой земле, герои вступают в открытое противостояние.

9 pirates (18-21) не очень опасны, хотя один из них (почти босс) выглядит более серьезно, чем его подопечные.

Против них хорошо действует Аргон со своим любимым "Iron Cross" под чарами "blade". Дреус же практически бесполезен. Из магии лучше использовать электричество. В конце уровня своей очереди ждет Shaokan (23), главарь пиратов. Здоровье у него отменное, а скорость регенерации высокая — придется долго изматывать.

Сундуки: ruby wand, 2000.

Battle 13
"Черная Роза"

В порту к группе подходит Гермес (Hermes). Герои хотели было расспросить о Башне Смерти, где может скрываться маг-злодей, однако Гермес уговаривает их зайти к нему и обсудить одно важное дело. По ходу разговора выясняется, что бывший генерал Гермес находиться вне закона, потому что попытался перечить сумасшедшему королю, который попал под чары того же Колиаса. Договорить им не дают: в дом врывается стража. Однако героям удается воспользоваться тайным ходом и выбраться за пределы города. Здесь их встречает сама Раиша (Raisha), предводительница местной армии "Черная Роза". Гермес отказывается сложить оружие, и начинается бой.

Настоятельно рекомендую отдохнуть в гостинице перед тем, как начинать миссию. Несмотря на то, что босса как такового нет, следует учитывать, что 12 blackrose (20-22) владеют спецударами рыцаря. С другой стороны, в команде появился Гермес, который немного облегчит задачу. Вообще-то, уровень относительно легкий по сравнению с предыдущими, особенно если маг достиг 10 уровня, а в руках у Дреуса находиться "mabel sword". В связке с "blade" он становиться абсолютно непобедим.

Сундуки: small axe, 2400.

Battle 14
"Штурм"

Раиша глубоко поражена, тем что ее отряд побежден горсткой преступников, и требует, чтобы ее не-

медленно казнили. Гермес, зная, что она тоже заколдована, решается на отчаянный шаг. Вдвоем они отправляются в королевский замок, чтобы доказать свою правоту. Герои, немного промедлив, отважились-таки поддержать эту сумасбродную идею.

При входе в замок группу ждут 15 guards (22–24), которых придется уничтожить. Благо, сделать это совсем не трудно, тем более что в магазине продается меч в два раза эффективнее предыдущего. Дреус и Аргон готовы справиться вдвоем со всеми противниками.

Сундуки: нет.

Battle 15
“Подземелье 1”

Герои успевают в самый последний момент. Король категорически отказался слушать Гермеса и велел отрубить ему голову, нарушив тем самым обещание данное Раише, на которой он собирался жениться. Меткий Парес пускает стрелу в палача. А Раиша показывает команде тайный подземный ход из дворца. Более того, она присоединяется к отряду, прихватив с собой и Гермеса.

В подземелье нас ждет всякая нечисть: 14 succubus (23–26), 10 liches (24–26). Последние особо опасны в сочетании с первыми. Дело в том, что они владеют боевой магией, действующей на весь экран (хотя маны хватает лишь на одно применение). Поэтому толпой передвигаться не надо. Пускайте вперед самого сильного воина, на которого наложены все полезные заклинания. Суккубы, наоборот, нападают на одного выбранного ими персонажа, и втроем способны забить его за 1–2 хода. Короче: старайтесь нанести удар первым, и сразу насмерть. Ведь теперь у вас в распоряжении целых 4 сильных воина.

Сундуки: silver helm, 2000, 2000, knight shield.

Battle 16
“Подземелье 2”

Сразу же оказываемся на втором этаже тайного хода, где героев ждут уже знакомые нам 12 succubus (27–31) и совершенно новый вид — 10 menkas (26–28), которые сильно портят нервы заклинаниями массового поражения. Однако и это еще не все. Осторожнее с “blade” и не подходите близко к menkas без веской причины. Они владеют заклинанием “confusion”, переводящем противника на свою сторону. В остальном все стандартно, только проблем больше. Противники атакуют большими группами. Пошлите вперед Дреуса и Аргона. Противник предпочитает не применять магию до тех пор, пока большая часть вашей команды не оказалась в пределах одного экрана. Пробивайтесь к выходу. Будет особенно тяжело в начале битвы, когда противник очень активно нападает сам. После уничтожения отдельных групп врагов стоит передохнуть. Если этот уровень пройден, то можно считать, что ваша партия стала гораздо сильнее своих оппонентов.

Сундуки: bangle of dark, 2000, 2000.

Battle 17
“Ограбление”

Собравшись было передохнуть в ближайшей деревне, герои становятся невольными свидетелями ограбления. Бандиты схватили юношу Таго и требуют у него денег. Так жить нельзя. Мечи сами выскальзывают из ножен.

6 bandits (30–31) очень шустро передвигаются, имеют поразительное здоровье (свыше 500 hp), но зато не владеют спецударами и магией. Миссия скоротечна, так как бандиты нападают всем скопом. Постарайтесь нанести несколько серьезных ударов, пока враг не разбежался. Остальных добьет Дреус. Ни в коем случае не подводите близко лучника, мага и клерика. Они отдают концы от первого попадания.

Сундуки: 1500.

Battle 18
“Разбойники”

Наконец-то, после длительных сражений выдалась минутка для отдыха (обязательно!) и торговли. В магазине действительно есть чем поживиться. К сожалению, нельзя продать старое добро. Новички получают долгожданное обмундирование, соответствующее их высокому уровеню мастерства. Мэр городка, прослышав о том, как герои помогли избавиться от разбойников, просит их уничтожить и самого главаря, потому что горожане искренне бояться его мести. Группа благополучно находит логово врага.

Передохнуть вам не дадут. Противник настроен серьезно, нападает сразу и без разговоров. Вся надежда на воинов, и они справляются с поставленной задачей весьма успешно, даже без “blade”. 12 bandits (33–34) не представляют особых проблем, как в общем-то, и главарь бандитов Gruyas (36). Миссия на удивление простая. Только босс может скрасить скуку прохождения парочкой приятных спецударов.

Сундуки: great sword, 2000.

Battle 19
“Турнир”

В благодарность за оказанную службу мэр города дает героям 5 очень сильных лечебных эликсиров (+400 hp). На вопрос же о том, где располагается замок, в котором сидит Колиас, он ответить не смог, так как никогда о таком не слышал. Поэтому посоветовал отправиться на Турнир, где собираются воины со всех концов королевства, и расспросить там. Практически сразу по прибытии герои встречают девушку Сириану (Sereyanne), которая знает что-то о расположении замка, но прежде просит их составить ей компанию на предстоящем турнире. Единственная загвоздка — турнир запрещен законом. Чтобы на него попасть, нужно отправиться в северо-восточную часть города, и там, где за оградой видна дорога, очень близко подойти к забору. Кстати, перед этим рекомендую заглянуть в магазин. Там, помимо всего прочего, появились отличные мечи и хороший топор.

Еще одна простая, а главное, прибыльная миссия. Ведь за победу в турнире, на котором вам будут противостоять 11 mercenary soldiers (34,35) и Erican (38), обещана награда в 10000 монет. И это не считая того, что можно забрать из сундуков. Мага, клерика и обоих лучников лучше не трогать. Воины сами с легкостью справятся со всеми противниками. Для упрощения начальной фазы боя лучше на первом ходу отойти чуть-чуть назад и в сторону. В результате на вас нападут не две группы по 3 человека, а только один враг. А одиночек, которые, тем не менее, быстро бегают, можно забивать стандартными ударами, которые очень хорошо проходят и наносят приличный урон.

Сундуки: 2000, 2000, 2000.

Battle 20
“Перехватчики”

Сириана, также присоединившаяся к группе, соврала о том, что знает точное местоположение замка. Вернее, она вообще ничего о нем не знает. Поэтому приглашает героев

посетить дом ее отца, который должен обладать такой информацией. Увы, надежды не оправдались. Отец смог дать лишь наводку на то, как можно найти замок. Но эту головоломку предстоит решить в следующем городе. А пока купите хотя бы один "dragon sword" (сила простого удара 600–900). Иначе на этом уровне придется использовать "blade", а это очень обременительно, в силу длительной регенерации маны или затрат на эликсиры. В принципе, денег должно хватить на три таких меча и новенький топор. Второй очень важный пункт для прохождения миссии — защита от магии (параметр MD должен быть не менее 650) и 7 эликсиров, восстанавливающих жизнь на 200+ очков. Покупайте лучшее, что найдете, и экипируйте этим добром самого живучего воина.

В это времени Колиас встречается с своим таинственным покровителем, темным богом Ercanet, который собирается захватить весь мир и править им до скончания веков. Однако у мага имеются свои собственные мысли на этот счет. А тут еще выясняется, что Дреус жив, здоров и находиться со своей группой на пути к замку. Пора нанести упреждающий удар. Для этого Колиас вызывает двух старых знакомых, которые уже попортили нам здоровье на предыдущих уровнях, и приказывает им перехватить и уничтожить команду Дреуса. На подступах к городу, в котором нужно будет разгадать тайну расположения замка, противники встречаются.

7 blue ogres (35–37), 8 red ogres (38–40) и Yulian (41) побеждаются без проблем вышеупомянутыми мечами. Наибольшая опасность — это последний босс Portnes (42). Маг по профессии, он имеет запас маны на 7 залпов "fire bomb", которые при уровне магической защиты 600–650 снимают порядка 200 hp. Такой напор предстоит выдержать самому живучему из воинов, да и то он вряд ли выживет, если не будет подлечивать себя эликсирами. Как только запас маны у оппонента кончится, нанесите ему пару ударов. Этого должно хватить.

Сундуки: 4000, 4000.

Battle 21
"Замок Смерти 1"

Первым делом обратите внимание на амулеты и оружие в магазине: он последний в игре. Там есть и новые кольчуги, но толку от них мало, потому что они не дают защиты от магии.

Итак, для того, чтобы попасть в Замок Смерти, нужно решить небольшую логическую загадку. Единственная зацепка — малопонятное слово "A.M.D.R". Герои решают расспросить жителей городка. Разгадка оказывается гениально проста. Нужно внимательно следить за тем, на какую букву начинаются ответы людей. Первая буква должна совпадать с буквой слова. Правильная последовательность: мужчина в белом, женщина, мужчина в подтяжках, мужчина в белом тюрбане и светло-коричневой рубашке. После этого герои телепортируются в Замок Смерти.

Основная ваша задача на первом этаже — добраться до лестницы в противоположном углу карты. Этим недовольны 16 poshas (41–44) и 5 liches (41–44). Последние аналогичны предыдущему боссу, так что и способы борьбы соответствующие. Правда, маны у них всего на два залпа, а жизни на два спецудара (обычные не стоит использовать, они не проходят). Так что после второго залпа два героя с приличной защитой могут такого противника порешить. Перед тем как напасть на последнего lich'a (самого сильного) постарайтесь обшарить все сундуки: эликсиры вам очень понадобятся.

Сундуки: 5 cognacs, 10 meats, 5 white lemons.

Battle 22
"Замок Смерти 2"

Уровень абсолютно аналогичен предыдущему, но с более сильными противниками: 8 blue ogres (44–46), 10 red ogres (46–47), 3 menkas (44,46,49). Только в самом конце очень сильный menka. Чтобы его одолеть, нужен воин со здоровьем 450 и защитой от магии 750. У меня такого в начале уровня не было, так что пришлось выбрать наиболее подходящую кандидатуру и развивать только ее. Другой путь — пожертвовать одним из членов группы, который выманит на себя противника. Через уровень он все равно восстановится.

Сундуки: 5 armagnacs, 10 meats, 10 white lemons.

Battle 23
"Колиас"

Вот и нашли герои своего обидчика. Самоуверенный Колиас (50) после долгой беседы вступит в бой. Тут на помощь приходит маг Рекардо (дедушка Елены). Правда, в бою он не особо полезен, так как Колиас подозрительно быстро умирает после 5–6 ударов холодным оружием, практически не покалечив никого из героев. Слишком просто? Хмм... это еще не все.

Сундуки: нет.

Battle 24–30
"Темные боги"

Внезапно один за другим появляются светлые боги, которые уверяют, что это сама судьба свела вместе всех героев. Именно они должны сразиться с повелителями Ада, будучи наделены силою самих же богов, которые не могут пересечь границ между Адом и Раем. Они — единственная надежда на мир и справедливость. Естественно, Дреус соглашается. Тем временем душа Колиаса обретает форму и вторую жизнь в Аду и предательски нападает на своего покровителя. Он умирает, а герои получают массу новых приемов и заклинаний (сила богов) и начинают путешествие по стране проклятых. На каждом уровне вплоть до финальной битвы с Колиасом-призраком вам будут попадаться темные боги-одиночки (50+), которые все поголовно урожденные маги, и иногда даже не используют ману, а черпают силы, видимо, из воздуха. Нападайте на них одновременно всеми героями, применяя лучшие удары/заклинания. Не забывайте пользоваться эликсирами. Из магии рекомендую "mega thunder". У героев теперь достаточно сил для победы над самими богами. Ну, а в конце вас ждет уже единожды умерщвленный Колиас. Удачи!

Сундуки: нет.

Рождественский Дух Прошлого

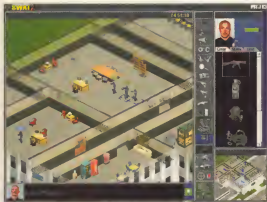
POLICE QUEST SWAT 2
Руководство по эксплуатации

SWAT 2 — игра достаточно многоплановая. Успеха в выполнении миссии можно добиться только соблюдая множество условий и выполнив огромное количество подготовительных операций, каждая из которых является необходимой.

Действующие лица
Полиция

На выполнение миссии вы можете призывать солдат, которые находятся в картотеке. Там их достаточно много, что-то около пятидесяти, поэтому к выбору подопечного следует относится со всей ответственностью. В конце-концов, в конечном счете именно от личных качеств бойца будет зависеть его поведение на поле боя.

У каждого солдата есть биография, про которую ни в коем случае не стоит забывать. С виду хорошо натренированный спецназовец может внезапно запаниковать еще до начала перестрелки, и только потом выяснится, что в его личном деле черным по белому было написано, что "Сержант X после перенесенной травмы с трудом переносит длительное ожидание опасности". Следовательно, даже если все характеристики у потенциального наемника очень и очень высоки, а резюме подозрительное, то лучше десять раз подумать, а потом его вовсе не нанимать.



От того, насколько правильно будет сформирована команда в начале игры, зависит то, насколько легко удастся преодолеть последние миссии. Ибо вся важность правильного отбора и тренировки солдат выясняется только ближе к 10-12 заданиям.

У наемника есть набор характеристик (навыков). Уровень мастерства в той или иной области может колебаться от 0 до 100%. Очевидно, что чем выше показатель, тем качественнее солдат может выполнять то или иное действие.

Характеристики персонажа делятся на три группы: *Marksmanship*, *Cross-training Skills* и *Certification*. *Marksmanship* характеризует степень владения различными видами огнестрельного оружия, доступного полицейским. К примеру, если у солдата 70% умения стрелять из пистолета, то попадать в цель он будет 7 раз из десяти. Если 90% — то 9 раз.

Cross-training Skills — характеризуют дополнительные навыки бойца, как-то: умение стремительно проникать в помещения, применение слезоточивого и нервно-паралитических газов, альпинизм (не смейтесь, иногда и в вертолет по веревке залезть надо, и по стенке спуститься!), рукопашный бой и оказание первой помощи. Соотношение "проценты — эффективность действия" аналогично *Marksmanship:* если солдат умеет использовать газовые гранаты с эффективностью, равной 70%, то в 3 случаях из 10 вместо террористов ваши солдаты будут дышать "Черемухой".

Характеристики, входящие в эти две группы повышаются элементарно — тренировками. Во время тренировки боец недоступен для найма на задание. Стоимость тренировки — 100 долларов, тренируемая характеристика улучшается на 10%.

Certification. Здесь все сложнее. Сертификация повышает характеристику до 100% и позволяет офицеру использовать специальные умения. На время сертификации персонаж недоступен для найма. Стоимость данного удовольствия — 250 долларов.

Характеристики, входящие в группу *Certification:*

Element Leader. Сертификат позволяет спецназовцу командовать штурмовым отрядом из 5 человек. Чтобы персонаж мог получить этот сертификат, следующие характеристики должны быть на уровне не менее 80%: Colt 1911, MP5, shotgun, hand-to-hand и dynamic entry; не менее 70%: rappel, tear gas и first aid. Офицер будет недоступен в течении одной миссии.

Очень важно своевременно получить сертификаты командира для нескольких бойцов. Без командира группа не может быть сформирована и, следовательно, отправлена на поле боя. Поэтому при отсутствии командиров может возникнуть неприятная ситуация, когда неплохо бы отправить на задание человек пятнадцать, а готовы только пять, потому как остальными некому командовать. В идеале в течении первых четырех миссий уже подготовить пару-тройку лидеров на случай непредвиденных потерь.

Sniper. Получив сертификат снайпера, боец может быть использован в составе снайперской группы. Она состоит из двух человек и не требует командира.

Снайперы — одни из важнейших персонажей в игре, но об этом ниже. Своевременно (читай — сразу) надо отобрать несколько человек и целенаправленно превращать их в стрелков. В противном случае некоторые миссии будет исключительно сложно пройти. Чтобы отправить бойца за жаленным сертификатом, от должен повысить навык владения снайперской винтовкой минимум до 90%. Солдат будет недоступен для найма в течении одной миссии.

Explosives Expert. Специалист по взрывчатым веществам способен разминировать мины, установленные террористами. В принципе, вполне можно обойтись и без этого специалиста, ибо, как правило, мину успешно разминируют солдаты, у которых данный навык не выше 70-80%. А по-хорошему, мину в идеале вообще не трогать. Исключительно на всякий случай.

Чтобы получить данный сертификат, навык быстрого проникновения в помещения у бойца должен быть не ниже 90%. Солдат будет недоступен для найма в течении одной миссии.

K9 Handler. Собаковод. На задание автоматически отправляется со служебным псом, который способен

вынюхивать подозреваемых и свидетелей сквозь стены и другие препятствия, а также оказывать помощь при задержании преступников. Грубо говоря, кусается псина больно.

Собаководом может стать любой полицейский с произвольным набором характеристик. Он будет недоступен в течении одной миссии, после чего вернется с собакой и навыком рукопашного боя равным 150%. В случае гибели собаки на поле боя боец должен пройти повторную сертификацию за те же деньги.

EMT. Санитар. Превосходно использует аптечку в тех случаях, когда надо помочь раненому. Для получения сертификата навык первой помощи у бойца должен быть не ниже 90%. Персонаж недоступен для найма в течении одной миссии.

Бойцы спецназа делятся на группы, называемые "элементы". В штурмовом элементе пять человек: *Element Leader (EL), Scout (SC), Rear Guard (RG), Assaulter 1 (A1), Assaulter 2 (A2)*; в снайперском — два: *Sniper (SN) и Observer (OB)*. В скобках даны сокращения, которыми соответствующий солдат обозначается на карте.

У каждого солдата, входящего в элемент есть свои "зона ответственности" и специализация.

Element Leader. Самый опытный солдат в группе. Он осуществляет общее руководство и координирует действия всех остальных. В случае смерти *Element Leader'а*, оставшиеся бойцы начинают действовать заметно хуже. Как правило, это приводит к перестрелке между ними, когда один боец случайно наносит ранение другому.

Scout Разведчик. Специализируется на отслеживании перемещений противника. Используя специальное зеркало (180-degree mirror), он способен докладывать о происходящем, к примеру, за закрытой дверью или за углом..

Rear Guard. Вооруженный дробовиком, этот солдат, в основном, занимается вспомогательными действиями и прикрывает остальных. Следует отметить, что дробовик — это *рекомендуемое* оружие для него, потому как прикрывая штурмовиков стрельбой из автомата достаточно легко кого-нибудь из них ненароком прибить. А дробовик стреляет далеко, более-менее кучно и, что самое главное, очень громко. Все начинают бояться.:)

Assaulter. В элементе их двое. Как это не прискорбно, но это наименее ценные члены группы. Пушечное мясо. Именно их посылают открыть дверь, когда велика вероятность того, что она заминирована, именно они должны идти первыми при штурме баррикады террористов. Им всегда дается самое мощное вооружение, от них требуется не столько ум и скорость, сколько сила и хладнокровие. Это намек: паникеров в *Assaulter'ы* лучше не записывать.

Элемент снайперов, состоящий всего из двух человек, организован намного проще.

Sniper. Это человек, единственным достоинством которого является меткость. Держите снайперов как можно дальше от места драки, они к ней совершенно не готовы. Их предназначение — залечь где-нибудь на крыше и спокойно отстреливать всех плохих, которые были настолько неосторожны, что показались в пределах карты.

Observer. Помощник снайпера, однако может отстреливать цели самостоятельно. В основном занимается обнаружением целей, поддерживает связь с основной группой и ведет статистику поражений. В принципе, неплохо может оперировать разнообразными химическими видами оружия, такими как газовые гранаты. Снайпер в компании с помощником действует значительно эффективнее, нежели в одиночку.

В некоторых миссиях не имеет смысла полностью формировать группу. Любую миссию можно пройти одним элементом, а некоторые двумя-тремя бойцами. Однако это достаточно тяжело, и если нет уж совсем больших проблем с финансами, то разумнее будет брать на выполнение любого задания пару элементов и команду снайперов..

В случае, если вы не хотите использовать какой-либо элемент в данной миссии, его можно просто перевести в разряд неактивных, однако зарплату солдаты будут получать даже за период вынужденного простоя. Максимум в миссии могут одновременно участвовать 20 солдат.

У действий солдата на протяжении миссии есть свои последствия. Ему могут дать медаль, отметить, а могут и отстранить от службы — временно или навсегда. В последнем случае он исчезнет из списка кандидатов, а вся амуниция будет потеряна. Если солдат был ранен, но выжил, через определенное количество миссий (как правило, одну или две), он вернется в строй со всем своим вооружением, однако с вас вычтут деньги за лечение, да и нанимать его придется заново.

Террористы

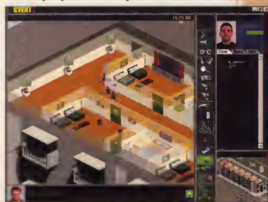
Как не странно, но у бандитов система найма практически идентична полицейской. Картотека, богатый выбор... А вот характеристики иные. У террористов отсутствует система сертификации. Теоретически, они

все взаимозаменяемы, но это только теоретически. Средний террорист подготовлен хуже среднего полицейского, но зато он обладает некоторыми умениями, которые компенсируют эту разницу.

Marksmanship. Владение огнестрельным оружием. Характеристики повышаются по тому же принципу, что и у спецназовцев.

Cross-training Skills. А вот эта группа характеристик у террористов иная. Исключение составляет лишь рукопашный бой. А остальные — это метание гранаты, работа с бомбами и установка мин. Все, больше никаких специальных умений. Все характеристики можно повышать по тому же принципу, что и у полицейских. В течении миссии боевик будет недоступен для найма, если он был нанят до тренировки, договор с ним автоматически расторгается, и его придется возобновлять вручную.

Вместо элементов у бандитов, как и полагается заговорщикам, ячейки. Ячейка состоит из трех бойцов. Снайперской команды у террористов нет, каждый боевик может играть эту роль. Однако здесь существует два ограничения. Во-первых, у очень немногих террористов навык снайперской стрельбы по умолчанию превышает 60% — необходимый минимум для более или менее успешной стрельбы. А во-вторых, террорист может нести только одно тяжелое оружие за раз. А тяжелыми видами считаются снайперская винтовка и автомат. Соответственно, снайперскую винтовку нельзя ис-



SWAT MISSION 1 Shooting House Training

пользовать в обычной перестрелке, а с пистолетом на полицейские автоматы как-то не очень интересно... Так что если уж вооружили винтовкой — в самую кашу лучше не загонять. Убьют.

Одновременно в миссии могут принимать участие не более 15 террористов. Подобная дискриминация по сравнению с полицейскими связана с тем, что террористы намного более универсальны, чем полицейские и, соответственно, эффективность их действий выше.

Заложники

Заложники бывают двух разновидностей: активные и пассивные. Когда террорист захватывает человека, он становится активным заложником. Заложник остается на очень небольшом расстоянии от террориста, повторяя все его движения и не отдаляясь от него, за исключением тех случаев, когда рядом происходит что-либо опасное, к примеру, перестрелка. В этом случае активный заложник может попытаться убежать, но, будучи пойманный вторично, ведет себя относительно смирно. Когда заложник убегает неоднократно, то это лечится легкими побоями. Когда террорист начинает конвоировать заложника, последний становится пассивным.

Пассивный заложник не двигается до тех пор, пока может видеть вооруженного террориста или знает, что террорист смотрит на него. Однако, если бандит покидает помещение, где находится заложник или просто становится невидимым для него (см. ниже), то последний может совершить попытку к бегству. Пассивный заложник может быть в любой момент переведен в статус активного. Один террорист может охранять только одного активного заложника и неограниченное количество пассивных в одно и то же время.

Если обращаться с заложниками корректно, то велика вероятность возникновения известного синдрома "любви к похитителям". С этой целью необходимо раздавать заложникам пропагандистские памфлеты, которыми вас в изобилии снабжает начальство. Также помогает, если поделиться с заложниками едой, принесенной добрыми дядями из полиции. Когда заложники сыты, они с большей легкостью усваивают догмы террористической организации.

SWAT MISSION 2 Warehouse Training

Заложник, начавший симпатизировать террористам, может внезапно атаковать офицера полиции, которых пришел его спасать. Более того, если террористические идеи проникли достаточно глубоко в сознание заложника, он может решить стать бандитом, и в следующей миссии его уже можно будет нанять. В любом случае, с заложниками следует обращаться аккуратно, избегая бессмысленных смертей. И тем более опасайтесь случайной или намеренной смерти ребенка, который случайно оказался в заложниках. Босс бандитов этого очень не любит и даже иногда смещает с занимаемой должности провинившегося.

В целом обо всех

У любого персонажа в SWAT 2 только два глаза. Это я к тому, что видят они как все нормальные люди — перед собой и немного вбок. Угол обзора составляет 120 градусов и никак не обозначен на карте. Следовательно, если боец не видит противника, то вполне вероятно, что враг притаился за спиной. Если солдат видел кого-либо, а потом отвернулся, то на карте остается полупрозрачное изображение человека на том месте и в той позе, где его в последний раз наблюдал один из ваших подопечных. Но наличие этого силуэта не означает, что человек остался именно на этом месте. Вернее, он может до сих пор стоять там, а мог уже давно убежать.

Готовясь нападать, всегда нужно оставлять как минимум одного человека смотрящим назад, ибо иначе кто-нибудь обязательно бросит в спины ваших солдат гранату. Очень удобен в этом случае снайпер — с крыши ему все очень хорошо и далеко видно. Однако и у него обзор только градусов 150, так что будьте бдительны.

Один из самых сложных моментов в игре за спецназовцев — это своевременное и четкое опознание террористов. Необходимо помнить, что человек, который бросается на вас с кулаками — не обязательно террорист, а вот смирно сидящий товарищ с большим автоматом в руке — бандит. Во время перестрелки заложники начинают бестолково метаться по окрестностям, поэтому уводите их подальше как можно быстрее. Чтобы избавиться от спасенного человека, его надо отвести в командный пункт. Это место никак не обозначено на карте, но оно находится совсем рядом с полицейским автобусом. Когда выделен солдат, спасающий заложника, то при попадании на этот участок местности курсор превращается в изображение звезды. После щелчка мышкой на этом месте боец отведет туда подопечного и там оставит, после чего может снова вступить в бой.

Выбирать заложников тоже надо правильно. Если ваш террорист взял в заложники бодрого мужичка или робкую девушку, то придется соблюдать два правила. Во-первых, передвигаться надо только шагом, потому как если перейти на бег, то в 50% случаев заложник начнет быстро убегать, а как показывает практика, повторный захват заложника приводит к ненужным осложнениям. А во-вторых, не надо без особой на то необходимости переходить в режим конвоирования. Об этом легко забыть, и народ немедленно разбежится по дальним углам. Как налаживать отношения с заложниками — смотри выше.

Террористы очень любят сдаваться в плен полицейским, особен-

SWAT MISSION 3 Father/Daughter Day

но в течении первых миссий. Как правило, этого не происходит, когда ячейка находится под вашим непосредственным контролем, однако и в этом случае особенно решительный полицейский может напугать боевиков. Чтобы такой беды не происходило, старайтесь не подпускать полицейских вплотную, особенно когда террорист неподвижен, ибо, в основном, в этот момент арест и происходит.

Оружие, снаряжение и техника полиции

Оружие и снаряжение

.45 Caliber Colt, 1911 Government Model Sidearm

Стоимость — $600

Кольт образца 1911 года входит в стандартный комплект вооружения полицейских США. У каждого полицейского неограниченный запас патронов для этого пистолета, зарядка происходит автоматически.

Достаточно слабое оружие, которое целесообразно применять на ближней и средних дистанциях и только в том случае, если стрельба из винчестера или автомата чревата попаданием в своих или же если просто ничего другого нет. Если на противнике надет бронежилет, то шансов поразить его с первого выстрела практически нет. Из пистолета удобно стрелять в спину: пока раненый оппонент будет разворачиваться, его вполне реально добить.

Heckler and Koch 9mm MP5 Submachine Gun

Стоимость — $1000

Этот автомат является главным оружием атакующей группы. Каждый боец может носить не более одного MP5 за раз, причем наличие автомата автоматически означает невозможность взять с собой снайперскую винтовку или дробовик. У автомата неограниченный запас патронов и он автоматически перезаряжается после каждой очереди.

Оружие эффективно на ближнем и среднем расстояниях. Однако при известной доли везения и, особенно, если умение стрельбы из автомата у солдата на высоком уровне, есть шанс поразить цель на другом конце карты. Очень удобен для стрельбы по группе противников; если рядом пасутся заложники, то стрелять надо короткими очередями. И еще более удобен для стрельбы по лежащим противникам или тем врагам, которые прячутся за складками местности.

Benelli Super—90 12—Gauge Semi—Automatic Shotgun

Стоимость — $1200

Стандартное оружие солдат прикрытия. Наличие дробовика означает, что взять с собой автомат или снайперскую винтовку боец уже не сможет. Патронов — неограниченное количество, перезаряжается автоматически. Картечь при выстреле разлетается в стороны, но не сильно, однако имеет смысл стрелять только если рядом с целью не толкутся напарники или заложники. Идеальное оружие для стрельбы по дверным проемам, из которых кто—то пытается выйти. На средних и дальних расстояниях абсолютно бесполезен, единственный результат, которого можно добиться таким выстрелом — удивить несостоявшейся труп и привлечь нежелательное внимание к личности стрелка.

Robar SR60 .308 Sniper Rifle

Стоимость — $2500

Для снайперской группы. Эффективно на очень больших дистанциях — до километра. На практике это означает, что снайпер, который залег на небольшой высоте, простреливает весь экран. Снайперская винтовка не позволяет солдату брать с собой автомат или дробовик, вследствие чего стрелков придется держать на некотором отдалении от места боя. В некоторых миссиях снайперы вообще неупотребимы из—за отсутствия места для засады: из положения стоя стрелять из снайперской винтовки нельзя. Однако таких заданий меньшинство, поэтому на всякий случай хоть одного стрелка, но взять с собой надо. Лежащий стрелок видит лишь половину карты, поэтому второго стрелка надо класть так, чтобы он простреливал недосягаемую для первого часть карты. Количество патронов для винтовки не ограничено, и этим надо пользоваться. По—хорошему, грамотно расположенный снайпер может уничтожить до 100% живой силы противника, да так, что всем остальным и стрельнуть не придется.

SWAT MISSION 5 *Bank Robbery*

В нижней части окна с кнопками управления если очень важная кнопка, которая при нажатии, в случае, если снайпер уже занял позицию для стрельбы, становится зеленой. Это означает, что стрелки получили команду самостоятельно отстреливать любую движущуюся цель, которая попадает в поле их зрения. Активизировать эту опцию надо немедленно, потому как очень сложно постоянно контролировать перемещения всех противников на карте, а так вы будете узнавать, что к вам кто—то шел с дурными намерениями только когда снайпер скажет, что вот, дескать, еще одного плохого убил. Но разумнее при первом появлении врага отстреливать его с помощью снайпера вручную. Так надежнее. Меткость стрелка зависит не столько от расстояния, сколько от соответствующей характеристики стрелка и его месторасположения.

SWAT MISSION 4 *Convenience Store*

Defense Technology Number 25 Distraction Device (Flashbang)

Стоимость — $50

Звуко—световые гранаты. Очень громко шумят и дают ослепительную вспышку света. Однако если попасть такой штукой прямо в человека, он может довольно сильно пострадать. Эти гранаты используются или для отвлечения внимания террористов от входа, через который

SWAT MISSION 6 *Runway Shooter*

планируется осуществить штурм или для дезориентации противника во время всеобщей свалки. От вспышки не спасает ни маска, ни щит, поэтому если разрыв произойдет в непосредственной близости от бросавшего и сотоварищей, на некоторое время им тоже придется зажмурится. Применять надо осторожно, лучше всего забросить это приспособление в дверной проем и посмотреть, что из этого выйдет. Вооружать этими гранатами лучше всего штурмовую группу, однако если есть деньги, то почему бы не раздать всем? Точность броска зависит от умения бойца бросать гранаты. Если эта характеристика у человека невысока, то гранаты ему лучше не давать — проблем будет намного больше, чем удовольствия. Перед тем, как бросать гранату, дайте команду всем остальным спецназовцам отвернуться. Просто на всякий случай.

Mirror

Стоимость — $85

Специальное зеркало для заглядывания в замочные скважины и за углы зданий. Солдат, использовавший зеркало, рапортует о том, что увидел. Заглядывать можно только сквозь незапертые двери, что, однако, не мешает впоследствии осуществить скрытое проникновение. Полезная вещь, если вы точно не уверены, сквозь какую дверь ломиться в помещение.

Hooligan Tool

Стоимость — $75

Фомка. Пригодится для взламывания дверей. Взлом осуществляется в тишине, поэтому остается шанс незаметно проникнуть в помещение.

Battering Ram

Стоимость — $200

Домкрат на трех ногах весом около 10 килограмм. Для взламывания особо толстых дверей. Приспособлен для использования одним человеком, однако очень шумный и этим привлекает к себе повышенное внимание террористов. Используется только когда уже терять нечего и все бегом ломятся в помещение, чтобы хоть кого-нибудь спасти.

Entry Explosives

Стоимость — $200

Когда надо очень быстро проникнуть в помещение, и времени на взламывание дверей уже не осталось или баррикада очень прочная, используют бомбу с дистанционным управлением. Надо разместить бомбу на двери, после чего быстро убежать на безопасное расстояние и там использовать детонатор. Все вокруг, включая дверь, упадут. После этого шансов незаметно попасть в помещение уже не остается.

Detonator

Стоимость — $300

Взрывалка многоразового использования. Взрывает бомбы с дистанционным управлением.

Gas Grenade Launcher

Стоимость — $650

Гранатомет. Стреляет газовыми гранатами. Лучшее оружие спецназовцев. Неограниченное количество зарядов и широчайший спектр применения. Зона поражения очень велика: от 10 до 50 метров, в зависимости от того, где произошел взрыв — на свежем воздухе или в помещении. Нюхнув газу, все люди, у которых нет маски, падают на колени и несколько минут кашляют и чихают. Это в полной мере относится и к полицейским, поэтому у каждого бойца, повторяю, у каждого, должен быть с собой противогаз.

Один из лучших вариантов применения данного вида оружия — это выстреливать гранату так, чтобы она разорвалась в непосредственной близости от двери. После этого можно смело открывать дверь и ждать несколько секунд, пока газ проникнет внутрь. Затем террористов можно брать, что называется, "теплыми". Маленькая подсказка: если рядом с разорвавшейся гранатой стоит человек, который не полицейский, и не кашляет — убей его! Это террорист в противогазе. Но это скорее исключение, чем правило. В большинстве случаев газ действуют безотказно.

Точность стрельбы зависит от соответствующего навыка солдата, но в данном случае не играет особо важной роли. Можно просто все окрестности закидать гранатами, а потом из-под кустов вытаскивать грустных террористов.

SF-10 Avon Gas Mask

Стоимость — $100

Классический противогаз. Защищает от газовых гранат, но абсолютно бесполезен против световых. Рекомендуется даже в кровати его не снимать, ибо нет ничего более обидного, чем надышаться газом из собственноручно выпущенной гранаты.

Rappel Gear

Стоимость — $350

Комплект альпинистского снаряжения. Несмотря на многообещающую внешность используется для погрузке команды в вертолет. А жаль...

KV-4 Rectangular Ballistic Shield

Стоимость — $1300

Очень важное и полезное приспособление, без которого даже из дома выходить не рекомендуется. Шит, защищающий от основной массы летящих в солдата пуль. Держать постоянно включенным, и рано или поздно он вас выручит. Несмотря на довольно высокую стоимость, абсолютно все солдаты (а не один из команды, как сказано в руководстве) должны носить шиты с собой.

Ghillie Suit

Стоимость — $150

Маскировочный костюм снайперов. При его использовании резко уменьшается вероятность того, что кто-нибудь просто из чистого любопытства кинет на крышу к снайперу гранату. Стоит копейки, поэтому покупать обязательно. Могут использовать только сертифицированные

снайперы.

Emergency Medical Field Kit

Стоимость — $250

Аптечка. Содержит все необходимое для оказания первой помощи пострадавшему в бою. Дело в том, что раненый человек, если ему не оказать первую помощь, может со временем умереть от потери крови или просто от огорчения. Дабы избежать подобных неприятностей, по крайней мере два члена отряда должны носить с собой аптечку. Два, потому что одного из них могут ранить, и тогда он и мухе первой помощи оказать не сможет. Попытка помочь товарищу может завершиться неудачей, если у солдата неразвит соответствующий навык. Мораль: минимум два бойца в элементе должны иметь сертификаты санитаров.

Из всего вышеперечисленного при найме у солдата есть только пистолет. Ну и, разумеется, одежда. Все остальное придется покупать. В случае гибели солдата все вооружение и экипировка теряется, поэтому, просто на всякий случай, не заставляете бойца таскать с собой то, что ему не нужно. Если что-то пойдет не так, что вы, как минимум, сэкономите деньги.

Транспортные средства

Helicopter Unit

В некоторых миссиях, нажав на кнопку с изображением вертолета, можно вызвать... что бы вы думали? вертолет. Данный механизм имеет смысл использовать всегда, когда такую возможность вам предоставили разработчики. Стоит вызов вертолета 1000 долларов, но, как правило, затраченные деньги окупаются.

Вертолет используется двумя разными способами. Его можно отправить летать кругами по карте. В этом случае пилот осматривает местность и, при обнаружении террористов, рассказывает о их месторасположение. Врагов видно на карте до тех пор, пока они находятся в поле зрения пилота, поэтому после того, как вертолет сделает один-два круга над местностью, его надо последовательно останавливать над очередным террористом и, пользуясь отличной видимостью, расстреливать или нейтрализовывать любым иным способом.

Также с помощью вертолета можно осуществлять доставку бойцов в нужное место карты. Однако это действие возможно только в том случае, если у солдата есть альпинистское снаряжение. После погрузки в вертолет группа может быть высажена в любой пригодной, с точки зрения вертолета, точке карты. Этот прием придется применять редко, однако там, где придется, он очень сильно облегчит прохождение миссии. Нельзя забывать о том, что вертолет можно сбить, причем сделать это довольно просто. Если видите, что по вертолету открыт огонь, не ждите, пока сам пилот догадается его увести — давайте команду отступать заблаговременно. Если вертолет будет уничтожен, то все оставшиеся миссии придется проходить не прибегая к его помощи.

Tank Unit

Кнопка вызова танка (как и вертолета) загорается зеленым цветом в том случае, если он доступен в данной миссии. Стоимость вызова танка — 500 долларов. Его можно использовать исключительно для проламывания дыр в стенах зданий, да еще, если повезет, он раздавит зазевавшегося террориста или, что крайне нежелательно, заложника. Танк может быть уничтожен гранатами или минами. Если он уничтожается, то в течении всех оставшихся миссий будет недоступен.

SWAT MISSION 10 Riot in the Valley

SWAT MISSION 11 Suburbia

Оружие, снаряжение и техника террористов

Оружие и снаряжение

Magnum Research .50 AE Desert Eagle

Стоимость — $1030

Базовое оружие террориста. К пистолету прилага5тся глушитель и неограниченный запас патронов. Перезаряжается автоматически.

Этот пистолет намного более эффективен, нежели полицейский образец. Он обладает значительной дальнобойностью и точностью стрельбы даже в руках неопытного юнца. Однако у террористов есть намного более эффективные виды оружия, поэтому использовать пистолет стоит лишь в крайних случаях.

Z-M Weapons LR 300 Automatic Rifle

Стоимость — $1900

LR 300 — это легкий и компактный автомат. Разработан специально для скрытого ношения. Террорист может взять с собой на задание только один экземпляр, и ему станет недоступна снайперская винтовка. Запас патронов неограничен, после очереди следует пауза в полторы секунды, пока автомат перезаряжается.

Грозное оружие. Из LR 300 можно совершенно спокойно пристрелить полицейского на другом конце карты, даже если ваш стрелок не очень опытен. Сочетание высокой скорострельности и кучности стрельбы сводят на нет все ухищрения полиции вроде щитов или бронежилетов. Рекомендации лучших собаководов!

Heckler & Koch MSG90 Sniper Rifle

Стоимость — $2000

MSG90 — полуавтоматическая винтовка, идеально подходящая для использования террористами. Высокая скорострельность, хорошая скорость полета пули, дальность стрельбы — все это делает MSG90 очень эффективным оружием в руках хорошего стрелка. И патронов сколько хочешь...

Снайперы террористов похожи на снайперов полиции, но также есть и существенные отличия. Для начала, команда снайперов террористов

SWAT MISSION 12 Domestic Situation

может состоять из трех человек. Стрелки очень неприверёдливы в выборе позиции для стрельбы, в отличии от полицейских. Террориста можно разместить практически где угодно: на крыше, на земле, на холме, за кустами. Точность и скорость стрельбы у них тоже выше, чем у полицейских, причем, как правило, расстояние до цели не играет роли, главное, чтобы жертва была в зоне прямой видимости.

Body Armor

Стоимость — $1000

Просто многослойная кевларовая куртка. Не так эффективна, как щит штурмовиков, но зато в ней в метро пускают. Каждый боевик обязан носить такую куртку не снимая.

Gas mask

Стоимость — $45

Противогаз, сделано в Израиле. Каждому бойцу купить, на заданиях не снимать, за исключением немногих случаев, о которых речь пойдет ниже. Полицейские очень любят использовать газ, поэтому даже снайперам обязательно надо приобрести такую штуку, тем более, что и стоит она копейки.

Hand Grenade

Стоимость — $50

Ручная граната, гроза полицейских и их техники. Часто на всех не хватает, дефицит! Граната способна уничтожить до восьми юнитов противника. Вызывает цепную реакцию: при попадании в крайний автомобиль на стоянке очень часто один за другим взрываются все, убивая тех полицейских, которые по недосмотру компьютера стояли рядом. Единственное неприятное свойство гранаты: она отскакивает от стен и прочих препятствий, то есть если террорист гранаты кидает плохо (не развит соответствующий навык), то после пары отскоков адская машинка прилетит обратно и взорвется прямо под ногами у населения. Видите гранату на черном рынке — покупайте без колебаний. Не полицейского, так хоть танк взорвете.

Booby Traps

Стоимость — $60

Мины — ловушки. Вещь не особенно нужная, но зато приятная.

Gasoline

Стоимость — $8

Канистра с газолином — самый легкий способ в игре учинить пожар. Для этого нужно поставить канистру на землю, отойти на безопасное расстояние и выстрелить в нее из любого огнестрельного оружия. Если канистра была установлена неподалеку от взрывоопасного предмета (автомобиля), велика вероятность того, что он взорвется. Также рекомендуется устанавливать канистры в непосредственной близи от входов в помещения. Это проще и безопаснее, чем установить мину, но зато не канистра перекрывает проход и не взорвется без вашего желания.

Explosives

Стоимость — $100

Бомба. Предназначена для уничтожения живой силы и техники противника. Взрывается с помощью детонатора, который приобретается отдельно. Устанавливается только в том случае, если вы уверены, что через эту дверь возвращаться не придется и если у одного из террористов навык работы со взрывчаткой равен 100%. В противном случае пользуйтесь канистрами с газолином.

Detonator

Стоимость — $300

Взрыватель для взрывчатки. Больше ни для чего не пригоден.

Hobbit Warrior Knife

Стоимость — $225

Наличие ножа у террориста дает последнему серьезное преимущество в рукопашной схватке. Особенно хорошо нож использовать против полицейских с собаками, когда стрельба выдаст ваше месторасположение. У полицейского с собакой навык рукопашного боя равен 150%, а у террориста с ножом может быть не меньше.

Pamphlet

Бесплатный

Доктрины террористической организации, изложенные в доступной для широких масс форме. Как использовать — см. выше.

Транспортные средства

Escape Vehicle Unit

Машина для побега. Ее можно получить двумя способами: попросить босса прислать вам транспорт и попросить полицейских выделить вам транспорт. Вещь абсолютно бесполезная, потому как для того, чтобы засчитали побег, достаточно просто увести всех террористов за пределы карты. Тем более, что в машину не влезает больше, чем 6 человек за раз, считая с заложниками, а, как правило, одновременно с карты надо увести значительно большее количество людей. Машина может быть уничтожена гранатой или большим числом выстрелов. Вызов такси:) с помощью полиции ничего не стоит, а машина босса обойдется в 100 долларов. Обычно ее вызывают, когда надо отвлечь внимание полиции. Машина приезжает, часть полицейских убегают к ней, а мы тем временем спокойно уходим за пределы карты.

Хинты и типсы

В основе любой террористической деятельности лежит экономическая подоплека. Поэтому когда вы все равно не голодны, не надо требовать у полицейских еду. Вам предложат на выбор машину, возможность выступить на телевидении, деньги и еду. Еда не нужна, на телевидении мы сами выступим, без посторонней помощи, а вот деньги... Если удастся унести с собой мешочек денег, которые в надежде на вашу скорую гибель вам даст г-н Альварес, то эта сумма будет автоматически приплюсована к вашему бюджету.

Когда полицейский захватывает в плен террориста, его еще можно спасти, если убить полицейского. А вот все оружие и снаряжение, которыми располагал боевик, будет безвозвратно потеряны. Мораль: ничего лишнего и дорогого боевикам не выдавайте.

В сидящего человека попасть намного сложнее, чем когда он стоит столбом. Сделайте так, чтобы ваши подопечные садились на корточки при первой возможности.

Если надо срочно убрать заложника из под обстрела, а он боится и упирается, перейдите на бег. Это должно помочь.

Если вы попытались взломать фомкой дверь с целью тихо проникнуть в помещение, а дверь устояла, не хватайтесь сразу за шумный домкрат. Просто используйте фомку еще раз.

Если над вами летает полицейский вертолет, постарайтесь сбить его из снайперской винтовки. Десятка выстрелов должно хватить.

Когда снайпер террористов уже занял свою позицию, прежде чем выбегать полицейским навстречу с автоматами, попытайтесь его убить своим снайпером.

Упаси вас Бог случайно убить ребенка, взятого в заложники. Ваше террористическое начальство детей очень любит.

Если заложник ни в какую не хочет вас слушаться, его можно или немного побить, или у него на глазах застрелить другого. Как правило, все отчаянно пугаются и делаются очень послушными.

Побег террористов считается успешным, когда террорист ушел за край карты. Когда вы уже почти убежали, а на дороге стоит полицейский и кричит, что сейчас стрелять буду — не останавливайтесь. Скорее всего, выстрелов не будет.

Не бегайте по помещению толпой.

Если наброситься на полицейского с кулаками, то он не будет стрелять и если террорист нормально дерется, то победа останется за вами.

Когда вы освобождаете заложников, то не освобождайте их, а арестовывайте. Заложники не обижаются, а вас это избавит от проблем, которые могут возникнуть, если вы перепутаете заложника с террористом.

Когда выделена группа бойцов, то по команде "Огонь!" стреляет только один из них.

Не стреляйте сквозь впереди стоящих товарищей — умрут.

Если у бойца включить оружие и выстрелить в его фигуру, то он застрелится.

Перед началом миссии прикажите одному из бойцов бросить аптечку где–либо на полу, недалеко от места предстоящей схватки. Если этого не сделать, то существует вероятность того, что все ваши солдаты с аптечками будут ранены, и вылечить вы никого не сможете.

У террористов нет аптечек, но зато они сохраняют боеспособность после довольно тяжелых ранений.

Не пытайтесь конвоировать детей. Они все равно убегают.

Если по ходу миссии вам нужно вычислить конкретного человека, то разговаривайте со всеми. Нужный сам расскажет, что это именно он.

Защитный щит со спины не действует.

Когда террористы оставляют открытой одну дверь, это означает, что там все заминировано.

Если полицейские стреляют издалека и отказываются подходить, то можно вывести одного террориста на открытое место и приказать ему сдаться. К нему побегут обрадованные спецназовцы, которые немедленно будут расстреляны оставшимися боевиками.

TERRORISTS MISSION 2 Trailer Park Training

Если соглашаться на требования террористов, то они будут каждый раз выходить, чтобы забрать новый дар. При наличие снайпера — один подарок означает один труп.

Если у вас остались боевики, у которых нет дела — немедленно их уводите. Как правило, именно таких товарищей и берут в плен.

Машиной для побега пользуются только для красоты. Намного проще просто уйти за край карты.

С самого начала игры тренируйте командиров групп и снайперов. Собак у собаководов отстреливают за несколько секунд.

Советы по прохождению миссий

SWAT

Миссия 1

TERRORISTS MISSION 1 Indoctrination

Shooting House Training

Первая тренировочная миссия. Необходимо спасти заложника и арестовать подозреваемого.

Ничего сложного. Действие происходит на тренировочном полигоне полиции. Идем компактной группой, при виде "террориста" быстро к нему подбегаем и арестовываем. Потом находи заложника, который, как правило, все время бегает, и освобождаем. Так как вам выдадут настоящие патроны и газ, лучше вообще не стрелять.

Миссия 2

Warehouse Training

Тренировка на складе, где несколько полицейских делают вид, что они вовсе даже не полицейские. Оружие заряжено холостыми, так что стрелять можно.

Нужно все делать так, чтобы программа радовалась. Вызовите вертолет, поговорите с террористами по телефону. Проникать в здание надо через самую нижнюю дверь. Далее, передвигаясь маленькими шагами, по одному расстреливаем террористов и спасаем заложников. Главная сложность — это вовремя отличать первых от вторых. Перед

TERRORISTS MISSION 3 Gangster Armory

началом операции разместите на крышах окрестных зданий снайперов, на случай, если "террористы" будут требовать деньги или еду (а они будут!).

Миссия 3

Father/Daughter Day

Мужик разругался с женой и, выгнав ее из дома, взял в заложники дочь. У него есть пистолет, и он немного взволнован. Окрестные улицы перекрыты.

Начать надо с расстановки снайперов. Папа часто выбегает из дома, в эти моменты его очень легко снять. Если вдруг он решит оставаться в помещении, то тогда открывайте дверь и забрасывайте все помещение гранатами со слезоточивым газом. Противогаза у папы нет.

Миссия 4

Convenience Store

Поступило сообщение, что двое грабителей забаррикадировались в магазинчике, принадлежащем пожилой Вьетнамке. Что-то надо делать.

Главная сложность этой миссии заключается в том, что непонятно, сколько именно подозреваемых — все, только владелица магазина или мужики. Но в любом случае заходить надо через заднюю дверь — передняя, как правило заминирована.

Миссия 5

Bank Robbery

В этой миссий трое подозреваемых взяли банк. Полиция прибыла раньше, чем они успели убежать.

Ставим снайперов и несем бандитам переговорное устройство. Если повезет, то один из них выйдет его забрать. Стреляем в него, потом рвемся внутрь. Впрочем, внутрь надо рваться даже если за телефоном выйдет заложник. Перед штурмом кидаем пару газовых гранат. Одна из дверей, ведущих к сейфу, заминирована.

Миссия 6

Runway Shooter

В этой миссии у всех солдат должно быть альпинистское снаряжение. Неизвестный вошел в гостиницу и начал в одной из комнат,

на глазах у горничной, готовиться к снайперской стрельбе. Горничную он, по ходу дела, взял в заложники.

Вызываем вертолет и везем всех на балкон. Затем проникаем внутрь и расстреливаем "лицо мужского пола", которое попадется на дороге. Горничную тоже надо арестовать, потому как она чуток странно себя ведет и бросается на полицейских с кулаками. Кстати, в одной из миссий она таки одного спецназовца забила.

Миссия 7

High Risk Warrant

Детективы, расследовавшие ограбление банка обнаружили, что одна из камер охраны запечатлела подозрительный автомобиль и, что самое главное, на снимках можно прочесть его номер. Номер автомобиля был зарегистрирован на человека, который уже был под судом по обвинению в ограблении и нападении на человека. Необходимо окружить дом подозреваемого и задержать для выяснения всех обстоятельств.

Место действия — большое поле, на котором иногда попадаются деревья и стоит группа домов, в одном из которых находится подозреваемый. Покричите заложникам и некоторые из них выйдут на улицу. Среди них будет ребенок, которого придется всячески оберегать. Вообще, в этой миссии очень много детей, которые бегают в самых неподходящих местах. Отстреливайте людей в синей одежде, которые начнут подбегать со всех сторон. Очень помогает, если после появления группы бандитов на карте, полицейских вообще не выпускать из домов, а врагов отстреливать снайперами. Только так можно избежать потерь.

Миссия 8

Explosive Situation

В процессе убегания один из подозреваемых разложил взрывчатку. Надо всех обезвредить.

Ничего особенного. Если у вас есть тренированные собаки, то используйте их в этой задании. Все остальное — как обычно. Разрядите все взрывные устройства. Рекомендуется использовать вертолет для поиска подозреваемых и выживших.

Миссия 9

Trailer Park OD

Подозреваемый наелся наркотиков и начал буянить в поселении, которое состоит из трейлеров. Необходимо обезвредить психа.

Когда спецназ прибудет на место действия, все будет спокойно. Используйте громкоговоритель, чтобы вызвать оставшихся людей из зоны опасности.. Будьте внимательны, когда выведете свидетеля, вполне возможно, многие не захотят, чтобы он разговаривал с полицией. Внезапно полицию атакуют неизвестные с внешней стороны окружения, но если заблаговременно расставить снайперов на выгодных позициях, то бандитов можно будет снимать "на лету".

Миссия 10

Riot in the Valley

Как начинаются бунты в городских кварталах, никто толком и не знает. Но они начинаются...

Так случилось и в этот раз. Мелкая потасовка около почтового отделения моментально переросла в локальный бунт, который угрожает здоровью и жизни мирных граждан. Необходимо, прибыв на место происшествия, определить и обезвредить заложников, нанеся при этом минимальный ущерб городской собственности.

В этой миссии самое главное — долго не раздумывать. Сразу по прибытию на место действия желательно вызвать вертолет и забросать всю карту гранатами с газом. После этого, под усиленным прикрытием выводим всех мирных граждан в безопасное место. С самого начала придется отрезать бунтовщиков от вит-

рин магазинов, иначе они там все разнесут. Если видите у человека в руках пистолет — стреляйте без колебаний, начальство вас за это только похвалит. Совсем хорошо, если в этой миссии у вас будет возможность использовать в бою полицейских собак — их сильно боятся уличные хулиганы.

Миссия 11
Suburbia

Пока шел «разбор полетов» предыдущей миссии, в полицию поступила информация, что один из зачинщиков бунта скрывается недалеко от места проведения операции, в одном из частных домов. Группе захвата необходимо немедленно прибыть на место действия и нейтрализовать подозреваемого, нанеся при этом минимальный ущерб городской собственности и не допуская возникновения ситуации, при которой пострадают мирные граждане.

Первое, что нужно сделать — это вызвать всех обитателей близлежащих домов наружу при помощи громкоговорителя. После того, как все выйдут, подозреваемый может находиться в одном из трех строений — брошенном доме, складе или жилом доме. Как правило, он выбирает жилой дом и берет в заложники мужа с женой, живущих там. Самый простой способ точно определить месторасположение подозреваемого — это дать собаки понюхать, после чего забросать указанный дом газовыми гранатами по самую крышу. Если собаки нет, тогда придется забросать гранатами все три дома.

Миссия 12
Domestic Situation

Неизвестный позвонил по телефону 911 и сообщил, что по такому-то адресу слышал выстрелы и видел пламя. Так как, вероятно, подозреваемые вооружены и очень опасны, спецназ отправили выяснить, в чем там дело.

Когда бойцы прибудут по указанному адресу, все будет очень тихо. Быстро отправляем снайперов в нижний правый угол карты — там есть место, где они смогут занять позицию для стрельбы. Тихо выводим всех, кого видим, с опасной территории и вызываем танк. Проламываем стену дома снизу и закидываем газовыми гранатами, не забывая отстреливать снайперами всех, кто прибегает с автоматами. Не приближайтесь к канистрам с газолином — их немедленно взорвут. Дабы не бегать по карте в поисках бандитов или заложников, вызовите вертолет. Бандитов в доме и окрестностях около десятка и периодически они будут пытаться расстрелять уже спасенных людей, которые стоят у полицейского автобуса, так что не оставляйте гражданских лиц без охраны. И обязательно прикажите снайперу в самом начале миссии убить собаку у крыльца дома, иначе она поднимет тревогу.

Миссия 13
Law Firm

Неизвестный вошел в офис преуспевающего адвоката, направил пистолет на секретаршу и приказал ее отвести ее к юристу.

Используем универсальное средство — газовые гранаты, которые необходимо взывать перед любой дверью до того, как ее открыть. Так как неизвестно, не находится ли секретарша или адвокат в сговоре с террористом, то имеет смысл всех арестовывать, а потом уже разбираться, кто попался. По этой же причине настоятельно рекомендуется не стрелять — перепутаете адвоката и бандита, а потом плати компенсацию родственникам. В этой миссии всех придется брать живыми.

TERRORISTS MISSION 8 TV Station

Миссия 14
Assassination in the Park

Тихий летний день. Мирные граждане выгуливают своих детей в парке. Но, к сожалению, мэр города выбрал именно этот день и этот час, чтобы пообщаться с избирателями и поговорить о насущных проблемах. Он выбрал, а спецназу его охранять.

Первое, что надо сделать — это поставить время на минимальную скорость. После этого вызываем вертолет и отправляем его в верхнюю часть карты — отслеживать появление вражеских снайперов. Затем начинаем массовые аресты всех людей мужского пола, уделяя особое внимание товарищам в желтых майках и масках. Затем, как только мэр начнет свою речь, вверху карты появится несколько снайперов. Часть солдат должна немедленно начать забрасывать их газовыми гранатами, а остальные просто пытаются их застрелить. Больше вы ничего сделать не сможете и успех в этой миссии очень сильно зависит от везения. Скорее всего, с первого раз пройти

TERRORISTS MISSION 7 Ransom

ее не удастся. Если мэра убьют, то игра автоматически заканчивается.

Миссия 15
Metro Station

Последняя. Самая тяжелая. Шеф полиции мирно давал интервью в своем офисе, когда внезапно послышались выстрелы... Штаб-квартира была захвачена террористами, разъяренными неудачным покушением на мэра.

Эта миссия сильно отличается от всех остальных. Во-первых, шеф в ней — просто член одного из элементов, который полностью подчиняется вашим приказам, хотя рисковать им строго не рекомендуется. Чтобы успешно закончить миссию, вам нужно сохранить его живым. Во-вторых, у вас не будет возможности сформировать элементы и ввести в игру снайперов. Под вашим руководством будут действовать около 20 человек.

Первое, что необходимо сделать — это перекрыть террористам доступ в комнату с мэром, которая находиться вверху слева. Затем придется долго и мучительно прово-

TERRORISTS MISSION 9 Valley Vigilantes

TERRORISTS MISSION 10 College Recruitment

дить зачистку местности по уже отработанной методике (газовая граната — отстрел). Помните, что дверь в крайнем левом проходе заминирована, а человек в черном, который живет в туалете — террорист.

Террористы

Миссия 1

Indoctrination

Тренировочная миссия. Необходимо захватить заложников и не дать ни одному из них убежать. Несколько террористов сыграют роль спецназовцев, но их легко отогнать газовыми гранатами или стрельбой холостыми патронами.

Миссия 2

Trailer Park Training

Тренировочная миссия. Все оружие заряжено боевыми патронами. Задача: взять штурмом три домика и захватить как можно больше людей в заложники.

Совершенно неожиданно на место тренировки нагрянут настоящие полицейские. Не торопясь, с достоинством уходим, не забывая, однако, уводить с собой заложников и тщательно следя, чтобы не пострадал не один ребенок, иначе начальство вас

TERRORISTS MISSION 11 Loot, Shoot, and Recruit

TERRORISTS MISSION 12 he Manifesto

разгонит.

Миссия 3

Gangster Armory

Basho (начальник) приказал совершить налет на секретный арсенал оружия, который гангстеры устроили в заброшенном складе. Необходимо набрать как можно больше оружия и сбежать до появления полиции.

Миссия проходится необыкновенно изящно. С самого начала размещаем снайпера в нижнем правом углу карты. Остальные террористы заходят внутрь и начинают набирать оружие, которое выглядит как ящики, одновременно отстреливая особо ретивых гангстеров. Когда приезжает полиция, все спецназовцы начинают рваться внутрь. Пока они бегут к дверям, снайпер их отстреливает. Немного сноровки — и вы сможете уничтожить всех полицейских в этой миссии одним (!) снайпером, после чего она (миссия) автоматически закончится, и попутно захватить двух–трех заложников. Надо помнить, что террористы не могут взять в плен вооруженного человека, зато если он сдался, то никаких проблем с этим не будет.

Миссия 4

Busted

Неопытных террористов застукали за разведением марихуаны. Необходимо, прибыв на место действия, уничтожить все плантации и свидетелей.

Элементарно. Приезжаем, встаем одним террористом с автоматом и в противогазе у верхнего угла дома и расстреливаем всех, кто двигается и не террорист. Вполне реально расстрелять всех полицейских в этом задании. Если над вами начнет кружить вертолет, то прикажите снайперу сбить его, тогда больше в течении всей игры он вам мешать не будет. Чтобы уничтожить все марихуановые заросли, достаточно расстрелять все бочки с газолином, в изобилии разбросанные по карте. Свидетелей можно брать в заложники — это приносит дополнительный доход. Вообще, старайтесь, чтобы ни один террорист не уходил с карты без заложника.

Миссия 5

Hospital Takeover

Маразм крепчал, деревья гнулись. Босс приказал отвести девочку, которую недавно кто-то по недосмотру взял в заложники, в госпиталь, ибо ребенок серьезно заболел. Там нужно предъявить ребенка доктору, чтобы он ее вылечил.

Доктор откажется с вами сотрудничать, если вы кого–либо в больнице раните. Входим через нижнюю дверь, отводим девочку в отдельную комнату, после чего другой террорист приводит туда любого человека в белом халате. Теперь, если их поставить рядом и приказать террористам перейти в режим конвоя, то девочку вылечат. Как только это произойдет, бежим к выходу через левую дверь, попутно набирая заложников. Не забудьте взять девочку с собой, иначе вам не засчитают выполнение миссии. И не подходите к самой нижней стеклянной двери — там в вас будут стрелять. Когда приедет полиция попросите Альвареса прислать вам автомобиль — это отвлечет полицейских на несколько минут. Кстати, тревога поднимется, если вас заметит больничный охранник. А он заметит, можете не сомневаться!

Миссия 6

Kidnapping Tammany

Надо похитить одного богатого предпринимателя и доставить его с секретное место.

Размещаем снайпера на крыше, затем заходим в дом и берем в заложники вообще всех, кто попадется под руку. В этот момент приезжает полиция. Не выходя из дома, с помощью снайпера начинаем планомерный отстрел полицейских. Существует вероятность, что их удастся перебить всех и миссия закончится автоматически.

Миссия 7

Ransom

Террористы договорились с адвокатом похищенного бизнесмена, что он принесет на условленное место встречи деньги в качестве выкупа и видеокассету, на которой бизнесмен признается во всех смертных грехах.

Разместите снайперов на крыше сарая. Возьмите видеокассету и тихо двигайтесь вместе с заложником к краю карты, пока снайпер будет отстреливать полицию, которая появляется в верхней части карты. Как только основная группа террористов будет в безопасности, уводите снайперов. Если все сделать правильно и не торопясь, то спасутся все террористы, а все полицейские будут

уничтожены.

Миссия 8

TV Station

Необходимо захватить телевизионную станцию и убедить главного менеджера выпустить в эфир кассету с признаниями бизнесмена.

Заходим в здание, захватываем девушку в заложники, после чего ищем менеджера. Менеджер — престарелый субъект, который, если использовать на нем видеокассету, так прямо и заявляет. Сперва он будет отказываться помогать вам. Придется подвести к нему поближе заложницу и убить ее. Тогда он испугается и выпустит кассету в эфир. После этого желательно сразу убежать, ибо в этой миссии полицейские чем-то огорчены и могут ворваться в здание и открыть огонь на поражение в любой момент. По этой же причине не стоит брать заложников с собой: они сильно замедляют бегство, а так как на этой карте нельзя разместить снайпера, прикрывать отход будет некому.

Миссия 9

Valley Vigilantes

Боссу начали мешать производители наркотиков, которые развернули свою деятельность прямо у него под носом. Он решил уничтожить их штаб-квартиру.

В самом начале миссии желательно разделить боевиков на две группы. Одна пойдет расстреливать гангстеров, что не очень сложно, а вторая останется сдерживать напор полицейских. Из-за крайне неудачной местности в этой миссии эффективность снайперов сведена практически в нулю, поэтому придется использовать в основном гранаты. Ими очень просто уничтожить гангстеров, ибо последние, в большинстве своем, сидят в доме. Самое главное — не мешкать и поставить скорость времени на минимум, иначе просто невозможно уследить сразу за всем. что происходит на карте.

Миссия 10

College Recruitment

Необходимо расширить ряды террористов за счет студентов. Их необходимо завербовать, для этой цели спланирован захват местного Университета.

Чтобы привлечь на свою сторону студентов, необходимо раздать им брошюры и накормить едой, которую привезет спецназ. Удерживайте заложников как можно дольше, но ни в коем случае не стреляйте в них. Вам не надо уводить их с собой, после миссии вам сообщат, сколько студентов перешло на вашу сторону. Если их окажется меньше трех, что вас уволят.

Миссия 11

Loot, Shoot, and Recruit

Продолжение предыдущей миссии. Принято решение провести дополнительное рекрутирование у учинить небольшой уличный бунт.

Бегаем, стреляем, раздаем брошюры. Дабы облегчить побег в этой суматохе, вы можете использовать три автомобиля из тех, которые находятся на стоянке.

Миссия 12

he Manifesto

Теперь решено поведать миру о целях и задачах вашей организации со страниц газеты *LA Star newspaper*. Basho рассчитывает, что это поможет привлечь новых рекрутов и найти новые источники финансирования организации.

Сразу после проникновения в редакцию найдите редактора и попытайтесь заставить его отправить в печать манифест. Если вы обошлись без особого насилия при захвате территории, он может и согласится. Если нет... тогда ищем заложника и убиваем на глазах у редактора. После этого необходимо загрузить фургон тиражом и уехать. Миссия считается проваленной, если вы убежали с менее чем 4 упаковками газеты. Если при захвате было применено насилие, то резко увеличивается вероятность внезапного нападения полиции.

TERRORISTS MISSION 14

Миссия 13

Ambush

Необходимо освободить заключенного, которого перевозят из одной тюрьмы в другую. Его транспортировка осуществляется под контролем спецназа, поэтому необходимо устроить на дороге засаду и освободить его. Личная безопасность заключенного — самое главное в этой миссии.

Заминируйте дорогу и взорвите бомбы непосредственно перед конвоем. Он остановится. Дальше надо просто расстрелять сопровождающих. Окажется, что заключенным был сам Basho. Он заявит, что больше не доверяет своему помощнику и теперь будет командовать миссией лично.

TERRORISTS MISSION 13

Миссия 14

Topanga Canyon HQ

Полиции удалось определить месторасположение штаб-квартиры террористов. Необходимо вырваться из окружения и спасти максимальное количество бойцов.

Теперь ваши боссы — всего лишь части ячеек. Ваша задача — начать перестрелку первым, до того, как спецназ решиться штурмовать помещение. Часть террористов контролирует Basho, часть — вы. Различаются террористы по цвету «номерков». Идея очень проста — выбегаем на улицу и уводим всех за край карты, одна ячейка отвлекает внимание полиции массированным огнем.

Миссия 15

LAX

Необходимо провести своих наемников в реактивный самолет, принадлежащий Basho.

Начинаем перестрелку с людьми Basho, в скором времени к ней подключится полиция. Главное — не задерживаться, а уводить людей. Если вам немного повезет, то миссию вы пройдете. Никаких хитростей для прохождения нет.

TERRORISTS MISSION 15

Игорь Бойко

BEHIND THE ENEMY LINES

Вам предстоит осилить двадцать миссий, каждая из которых прежде всего представляет собой логическую задачу. С вполне строгими правилами, которые позволяют просчитать ваши действия до мелочей.

Цель данного руководства — рассказать об одном из возможных решений для каждой миссии. Которые, иногда, на первый взгляд кажутся просто непроходимыми. Но всегда отыскивается узкая лазейка, с которой начинается планомерное достижение поставленных целей.

Качество выполнения миссий оценивается по двум критериям: скорости и нанесенному ущербу. Чем лучше справились с поставленной задачей, тем больше звездочек получите. После набора определенного количества последних происходит повышение в звании. Любому красивому решению предпочитайте практичное. Больше трупов за меньшее время! Есть информация, что в игре содержится секретная миссия, к которой будут допущены только те, кто проявил чудеса ловкости, храбрости, хитрости и т.п.

Управление

F1 — вызов помощи.

F2–F7 — деление экрана на соответствующее количество окон (выделите окно щелчком мышки, щелкните на иконке камеры, после этого выберите объект, который вы хотите видеть в этом окне).

Keypad "–" — уменьшение масштаба.

Keypad "+" — увеличение масштаба.

Keypad ""* — стандартный масштаб.

Клавиши–стрелки или курсор мыши — скроллинг карты.

Встроенная карта — красным цветом обозначен противник, синим — коммандосы, коричневым выделены цели и средство эвакуации.

Сектор обзора — салатовым цветом выделена зона, в которой противник видит коммандоса (бывают исключения, например, если ваш боец лежит за парапетом), зеленым цветом показана область, в которой не видно лежащего/ползущего человека.

Выбор группы — нажмите правую клавишу мышки и очертите прямоугольник вокруг нужных коммандос.

1–6 — выбор соответствующего коммандос (или щелчком левой клавиши мышки).

P — пауза.

CTRL+левая клавиша мышки — стрельба из пушек, танков и пр.

CTRL+S — быстрое сохранение.

CTRL+L — быстрая загрузка.

ALT+LEFT CLICK — привязка камеры к региону или человеку.

ALT+ENTER — полноэкранный режим.

SHIFT+LEFT CLICK — показать зону обзора солдат, машин, пушек и т.д.

Двойной щелчок левой клавишей мышки — ускоренное перемещение (переползание).

Бег с оружием — двойной щелчок на цели, щелчок на нужном оружии или нажать G (пистолет).

A — подрыв взрывчатки.

B — установка взрывчатки.

C — лечь.

D — погоны (для шпиона).

E — граната.

F — огнемет.

G — пистолет.

I — активация машин/объектов.

K — аптечка.

L — шприц с ядом.

M — автомат.

P — пауза.

R — снайперская винтовка.

S — встать.

T — надуть лодку.

U — одеть генеральскую форму (для шпиона).

Не то bug, не то cheat

Ваш пловец способен засунуть в свой рюкзак двух спутников. Делается это очень просто, но требует определенного навыка. Выделяете "избранных" и командуете им сесть в лодку.

Как только они начинают в ней устраиваться, даете указание пловцу "взять" лодку. Что тот и делает, попутно заворачивая двух мужиков. При прохождении игры эта уловка не использовалась. Но вам-то она пригодится?

Советы по тактике

Бывают моменты, когда вы не можете приблизиться к противнику на достаточно близкое расстояние. Существует способ выманить патрульного. Уточните зону его обзора и положите на самом ее краю вашего бойца. Необходимо, чтобы рядом было препятствие, за которым можно спрятаться. Когда патрульный отведет взгляд — вставайте. После окрика "Halt!" падайте на землю и отползайте за препятствие. Приготовьте нож. Патрульный прибежит к тому месту, где он видел вас в последний раз. Пока он будет вертеть головой — воспользуйтесь ножом.

Важнейшим моментом в подготовке грамотного коммандоса является идеальное знание команд, которые можно подать с клавиатуры. Именно такой способ нужно применять в условиях дефицита времени, тем более, что "мышиный" интерфейс не всегда срабатывает с первого раза.

Если вы выполняете определенные действия одним из бойцов, обязательно разместите остальных в 100% безопасных местах, и положите их на землю. Даже если их не видят сейчас, то в случае поднятия тревоги, их может заметить дополнительный патруль или суетящийся часовой.

Коммандос и шпион должны убирать тела из виду как можно быстрее.

Бесшумное оружие в игре — снайперская винтовка, гарпун, нож и шприц. Всегда старайтесь пользоваться именно этим набором, причем указывайте цель двойным щелчком курсора. В этом случае сближение с жертвой будет происходить бегом.

Если вы находитесь в безопасном месте и вам противостоят не более трех солдат противника, используйте пистолет. Выстрелите в то место, где вы хотите наблюдать их сквозь прорезь прицела. Если в вашем распоряжении имеется несколько бойцов — выберите их всех для одновременной стрельбы. В некоторых случаях такой подход является более удобным и быстрым, чем длительное маневрирование и постепенное уничтожение противника с помощью капкана и т.п. Старайтесь выбирать для подобного отстрела такие места, где вы четко видите солдат противника, вашему прицелу не мешают камни, деревья и т.п.

Пользуйтесь пулеметом только в тех случаях, когда против вас действует группа не больше 3 человек, если кто-то из них остался в живых после первой очереди — прячьтесь, т.к. у пулемета достаточно низкая скорострельность.

В некоторых ситуациях, где не подойдет нож, можно применять гарпун. Например, для бесшумной расправы с часовым, который находится за проволочным заграждением.

Почаще укладывайте всех на землю, некоторые противники в оптимальных условиях видят очень далеко, вы и не поймете, кто вас заметил.

Старайтесь не пользоваться во время выполнения миссии транспортом для эвакуации. В него нужно прыгать в последнюю секунду, когда выполнены все задания. Помните, что прибывающий за вами грузовик вполне может задавить кого-нибудь из ваших бойцов. Не стойте у него на пути.

Никогда не ходите, для коммандос уместны только два варианта — ползком или бегом.

Применяйте капкан сапера для прореживания и уничтожения больших патрулей. Установил, спрятался, установил снова.

1. Baptism of Fire

***Цель:** уничтожение радиорелейной станции.*

***Силы:** коммандос, пловец, водитель.*

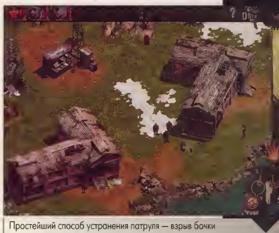
***Эвакуация:** от радиорелейной станции, автоматически.*

Особенность миссии в том, что шуметь можно сколько угодно, подкреплений противнику взять неоткуда.

Водитель становится за камни и дает очередь из автомата. Когда патруль прибежит — расстреливает его. Любопытному часовому тоже не повезет.

Коммандос забегает за ближайшую кирпичную кладку. Ждет, пока патрульный развернется и быстро бьет того ножом пониже спины.

Пловец успевает забить гарпуном всех трех немцев, что находятся неподалеку от него. Просто ждете, когда развернется ближайший патрульный — бежите за ним. Бьете. Ждете опять, когда развернется второй патрульный. Снимаете часового и сразу же — бегом за патрульным. С тем же успехом. Прячете лодку.



Простейший способ устранения патруля — взрыв бочки

Плывете к острову, выбираетесь из воды за спиной несчастного. У него нет шансов.

Снимаете часового у дома. Привозите всех к дому, за которым находится пулеметчик. Коммандос перебегает за соседнее здание и стреляет в воздух. Когда патруль поравняется с бочкой — стреляет по бочке. Вот и нет патруля. Оставшийся без присмотра пулеметчик становится следующей жертвой.

Коммандос подтаскивает одну из бочек к станции и взрывает ее. Fini.

2. A Qiet Blow-Up

***Цель:** взорвать цистерны с горючим.*

***Силы:** все, кроме шпиона.*

***Эвакуация:** "самовывоз" грузовиком по восточной дороге.*

Всю группу перебежкой проводим за забор, вдоль которого ходит патрульный. Выстрелом привлекаем его внимание. Расстреливаем из-за забора. Со вторым, который примчится на выстрелы, поступаем аналогично. Застрелив последнего, прячем группу за каменной кладкой на берегу. Стрельба останется не

Коммандос

Jerry McHale
"Tiny"

Дата рождения: 17 сентября 1909 года
Место рождения: Чикаго, США
Звание: сержант

1937 — записался в морской десант США.
1934–37 — чемпион США по дзюдо.
1938 — награжден за успехи в освоении приемов ближнего боя.
1938 — получил выговор за избиение четырех человек в нью-йоркском баре.
1939 — осужден на 15 лет за нанесение удара старшему по чину во время тренировки.
1940 — приговор заменен зачислением в корпус Коммандос.

Дополнительная информация: будучи спровоцирован, может впасть в приступ ярости. Любит читать стихи для расслабления. Дисциплина — не на заоблачном уровне. Боится собак. Спокоен и инициативен в стрессовых ситуациях. Исключительно тренированный боец, превосходно дерется в ближнем бою. Непревзойденно владеет холодным оружием.

Сапер

Russell Hancock
"Inferno"

Дата рождения: 14 января 1911 года
Место рождения: Ливерпуль, Великобритания
Звание: рядовой

1933 — поступил на службу в пожарную часть г. Ливерпуль.
1934 — переведен в отдел по работе с опасными взрывчатыми веществами.
1939 — поступил на армейскую службу.
1940 — добровольно перешел в корпус Коммандос.

Дополнительная информация: отважен, прекрасно разбирается во взрывчатке, обладает значительным опытом ведения подрывных работ. Может сделать взрывчатку практически из любых подручных материалов.

Потрульного но стене снимоем снойпером в момент, когдо часовой у ворот смотрит в другую сторону

услышанной. Снайпером укладываем патрульного на стене, когда тот подойдет поближе к углу. Необходимо выбрать момент, когда цель не видит патрульный, что ходит по двору. Ждем, пока проедет катер. Снайпером же укладываем патрульного на другом берегу, когда тот пойдет вдоль речки. В таком месте, где его тело не привлечет внимания. В два приема на лодке перевозим всех на другой берег и укладываем за нагромождение валунов у стены. Ждем проезда катера. Коммандос поднимается на стену и опускает лестницу. Спускается во двор, прячется за здание, потом всаживает нож в спину развернувшегося патрульного. А заодно режет и часового у ворот.

По пулеметчикам не стреляйте, иначе поднимется тревога. Шлагбаум можно не поднимать, его вынесем бампером. Усаживаем всех, кроме сапера в грузовик. Проверяем местонахождение патруля, ждем пока он отойдет подальше. Подгоняем грузовик к воротам, сапер ставит мину и прыгает в кузов. Сшибаем шлагбаум и несемся по дороге. Взрывная волна не достанет.

3. Reverse Engineering

Цель: взорвать дамбу.

Силы: коммандос, пловец, шпион, сапер.

Эвакуация: на грузовике, который приедет с южного края карты.

Первым делом вжимаем группу в угол и привлекаем выстрелом патруль. Расстреливаем его из-за угла, шум никто не услышит. Подходим к часовому, становимся за угол. Стреляем, привлекаем, расстреливаем. Коммандос ползет в зону видимости берегового часового. Когда тот отведет взгляд — коммандос встает. Звучит "Halt!". Коммандос падает и отползает за угол. Убираем подбежавшего фрица.

Несчастного на берегу просто режем.

Пловец ныряет и выныривает за спиной у патрульного, который охраняет надувную лодку. Никто ничего не заметит. Освободить подход к развешенной для просушки форме — проще простого.

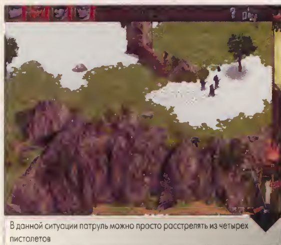
Выходим из воды и, не скрываясь, быстро бежим к форме и снимаем двух часовых. Следующий — на берегу, у дома с забором. Забираемся опять в воду и заплываем за спину патрульному и часовому. Первым снимаем патрульного — часовой никуда не денется.

Осталась пара, которая стоит/ходит за забором. Ждем, когда патрульный подойдет к часовому, развернется и направится в последний путь. Вылазим из воды, убираем часового и бегом за патрульным.

Привозим шпиона к форме. Генерала отвозим обратно, откуда он по мосту перебирается на другую сторону реки, где обесточивает рубильником проволочное ограждение.

Первым травится патрульный, что ходит у нижней из двух взрывчаток. Потом — часовой у этой самой взрывчатки. Часовой у верхней взрывчатки. На очереди — пара патрульных, что дефилируют по берегу. Подождите, пока они сойдутся поближе и оба развернутся спиной друг к другу. Используем шприц сначала на одном, и сразу же на втором. Следите за тем, чтобы все это не заметил часовой, который стоит в углу у проволочной ограды. Который, кстати, будет следующим.

На лодке подвозим к дальнему углу проволочного ограждения сапе-



В данной ситуации патруль можно просто расстрелять из четырех пистолетов

ра, который проделывает проход в этом самом заграждении. Берем обе взрывчатки. Верхнюю — с предосторожностями, т.к. на нее, время от времени, падает взгляд одного из часовых.

Сапера — в лодку, гребем к дальнему берегу, вдоль него до ближайшего к дамбе столба. Проверьте сами, именно до этого столба доходит граница зоны видимости ДОТ'а на противоположном берегу. Который нужно взорвать. Пристроившись метрах в двух от этой границы перевозим сапера на другой берег. При этом нужно учитывать и зону обзора патрульного, который ходит у ворот. Часового, что стоит у ворот лицом к реке отвлекаем генералом.

Высаживаем сапера, который ползком подбирается к ДОТ'у и ждет, когда патрульный развернется к нему спиной. Устанавливаем мину и бежим в лодку. Взрыв, тревога, новые патрули. Не теряя времени, гребем к другому берегу, на котором все дружно прячутся, чтобы переждать последствия тревоги.

Когда патрули разбредутся по маршрутам — подвозим сапера на лодке к основанию плотины, где и устанавливаем второй заряд. Уносим ноги на лодке. Как только плотина даст течь — приедет эвакуационный грузовик. Все прыгают в кузов, после чего грузовик самостоятельно убывает из миссии.

4. Restore Pride

Силы: коммандос, снайпер, сапер, водитель, пловец.

Цель миссии: взорвать штаб.

Эвакуация: в полном составе на катере.

Советую действовать нагло, грубой силой. Для начала — все бегут под прикрытие ближайшей разрушенной стенки. Выстрелом привлекаем внимание трех часовых, которых благополучно приканчиваем из четырех стволов. Идем к сгоревшему дому, где повторяем предыдущую операцию. Стреляем из-за угла во все, что подойдет на выстрел. В тройной патруль в том числе. Идем к груде камней, что у взорванного вагона. Опять вызываем любопытство, опять убиваем. Шофер ползет на северо-запад к обрыву, и вдоль его края к часовому, что стоит справа от танкетки.

Немецкому потрулю не повезло, через мгновение он погибнет во время крушения поезда

Захватываем танкетку и устраиваем расстрел немцев на противоположном берегу. Причем, стараемся всех класть как можно ближе. Прям, как Анка-пулеметчица. В этом случае все любопытные также попадут в зону поражения. Все патрули, что подойдут посмотреть на происходящее начинаем расстреливать с задних рядов. Последним можно пришить пулеметчика. Тревога не должна вас волновать, расстрелянные патрули не восстановятся. Если только немецкий грузовик не совершит ДТП. В моей игре так и произошло, фриц-"водятел" задавил патрульного, остальные завопили "Убивают", после чего появился свежий патруль. Обратите внимание, что со второй площадки на краю обрыва можно "достать" патруль, что ходит между двумя оградами. Причем, иногда удается его выбить полностью.

Снайпер

Sir Francis T. Woolridge "Duke"

Дата рождения: 21 марта 1909 года
Место рождения: Шеффилд, Великобритания
Звание: рядовой

1936 — золотая медаль по стрельбе на олимпиаде в Мюнхене.
1937 — поступил на службу в армию.
1937–1939 — прохождение службы в Индии.
1940 — поступил в корпус Коммандос.

Дополнительная информация: происходит из знатной семьи, отличается исключительно ровным пульсом. Индивидуалист. Товарищи по корпусу относятся к нему без особой симпатии из-за его прекрасных внешних данных и успеха, которым он пользуется у женщин. Ненавидит выпивку. Глубоко презирает немцев, его сестра погибла во время бомбардировочного налета. Полностью себя контролирует. Прекрасный снайпер, не теряется даже в минуты высшего напряжения.

Водитель

Sid Perkins

Дата рождения: 4 апреля 1910 года
Место рождения: Бруклин, США
Звание: рядовой

1934–37 — днем работал в качестве автомеханика, ночью занимался воровством.
1937 — спасаясь от правосудия, переезжает в Англию.
1938 — узнав, что американцы начали его искать и в Англии, поступает на службу в армию.
1938–40 — сотрудничает с разведкой, помогает тестировать трофейные образцы техники и вооружения.
1941 — познакомился с Paddy Maine, который завербовал его в коммандос.

Дополнительная информация: очень недоверчив, ни с кем не поддерживает дружеских отношений. Обладает широкими познаниями в механике. Способен ездить на любых типах машин. Во время работы в разведке освоил огромное количество разнообразного оружия. Любит играть и курить сигары. Владеет испанским.

С помощью танкетки устанавливаем нашу власть на всей территории до моста включительно.

Спешиваемся. Снайпером убираем мотоциклиста, который всегда готов сообщить о вашем появлении и поднять лишнюю тревогу.

Сразу после прохода поезда — перебегаем через мост, и подползаем к куче камней слева от рельсов. Привлекаем внимание выстрелом и выбиваем часового и тройной патруль. От камней ползем на северо-восток и убираем без шума патрульного и двух часовых, которые не видят друг друга.

Приедет грузовик, из которого выйдет офицер. Пристреливаем его, часового и патрульного. Ставим машину на пути поезда. Если еще и правильно выбрать время, то во время взрыва будет выбит и тройной патруль немцев. Если нет — придется его выбивать самостоятельно.

Возле парашюта берем из ящиков автомат, три патрона для снайпера и взрывчатку.

Пробираемся вдоль забора к воротам. Попутно снайпер тратит один патрон на одиночного патрульного, что ходит вдоль дороги.

Пловец убивает гарпуном двух часовых у ворот, коммандос их оттаскивает из виду.

Улучив момент, заползаем во внутренний двор и прячемся за постройкой с трубой на крыше. Снайпером снимаем всех оставшихся стационарных часовых. Т.к. тел и без того много — это не вызовет ни малейших подозрений у остальных фрицев. Сапер минирует штаб и прячется вместе с остальными. На взрыв прибегают два ближайших патруля. Вот тут-то вам и пригодятся гранаты — пара штук полностью расчищает путь на пирс к катеру. Все усаживаются согласно купленных билетов и вальяжно отправляются за край экрана.

5. Blind Justice

Силы: коммандос, шпион.
Цель миссии: взорвать антенну.
Эвакуация: на самолете.

Пусть коммандос перебежит к бочкам и спрячется за ними. Часовые бросятся выяснять происхождение следов — тут то их всех по очереди и порешите из пистолета. Пройдите немного вниз — еще пара "автономных" стражей. Стреляйте из-за угла. Подстрелите охранника, который стоит у угла здания, что наискосок от фуникулера. Выстрелы привлекут патрули. Отбегите за угол и привлеките их внимание выстрелом. Один патруль нужно уничтожить. Второй уничтожать беспо-

Два пятна на снегу и кучи немцев вакруг — результат удачного взрыва пары бочек

лезно — он тут же выйдет опять из казармы.

Ваша задача — пробраться за спину охраннику около веревок с формой. Сделать это нужно прямиком через площадь перед казармой. Только по пути не забудьте один раз зарыться в снег.

Шпиком пройдите поверху — к форме. Им же — к фуникулеру, снимите там шприцем обоих часовых (один из них не видит другого). Садитесь в фуникулер — он доставит шпиона наверх. Там отравите охранника — и опять в фуникулер — вниз. Проведите в фуникулер коммандоса. Вот уже и оба ваши подопечные наверху.

Время действовать шпионом. Помните — не пойман, не шпион. Поэтому отравите или пристрелите стационарных сторожей. Когда тройной патруль будет проходить мимо бочки, что стоит у стенки казармы — выстрелите в бочку. Последний патруль должен убрать коммандос, тоже с помощью бочки. Третью бочку тратим на радар. Все, в самолет, и полетели.

6. Menace of The Leopold

Силы: коммандос, снайпер, сапер.

Цель миссии: взорвать дальнобойную пушку.

Эвакуация: на приезжающем грузовике.

Ближайшего часового убираем ножом. Забираемся коммандосом на второй этаж и ножом — того, что около напольных часов. Третий по счету — часовой, что ходит рядом. Сапером и снайпером подбираемся с другой стороны здания (где лесенка) и, с земли, отстреливаем в два пистолета часового. Коммандоса, предварительно, отводим в закуток за часами. Поднимется тревога, еще один часовой выйдет на выстрел к паре сапер/снайпер. Коммандоса заметить не должны, но если что — отстреливайтесь. После этого коммандосом кончаем одного из оставшихся немцев, а когда на выстрелы прибегут остальные — то и их тоже (как обычно, из-за угла).

Далее — два немца возле палаток и бронетранспортер (взрывчаткой). Пересидите в укрытии суматоху.

Пора стрельнуть и снайперу — клиент стоит на крыше здания с флагом и смотрит в вашу сторону.

Из-за колючей проволоки отстреливаем фрица, что ходит у ветки ж/д тупика.

Коммандос ползет вдоль нижней части экрана к пушке, через колею, за обломок стены. Оставляем на виду "квакушку" и, при приближении патруля, включаем ее. Отстреливаем из-за стены патруль и прибежавших охранников. Главное, чтобы не поднялась тревога. После этого можно ножом снять двух часовых у штаба.

Тем же способом — часовой у лестницы на платформу. За штабом, среди палаток бродит часовой, который слишком много видит. Снайпером его, снайпером. Двух ближайших к несчастному соратников снимет ножом "берет" (следите за патрулями!).

После этого пробирайтесь "беретом" к полуразрушенному зданию с тремя фрицами. После небольшой практики, вы их снимете, возможно, даже не подставив себя под пулю. Подтягивайте снайпера и тратьте три последние пули на стационарных охранников и пулеметчика. Заложите заряд НА платформу, но не спешите его взрывать. Осталось всего-ничего — разделаться с патрулями и оставшимися охранниками, которые могут помешать вашему бегству на машине. Медленно, но верно — с помощью ножа и капкана. Стрелять нельзя — рядом казармы, из них вывалят свежие патрули.

Мина закладывается на платформе, рядом со снарядами

После этого выстраивайте вашу троицу возле обезвреженного пулемета и взрывайте пушку. Как только приедет машина — прыгайте в кузов, немцы уже высыпали из казармы и поливают вас свинцом. Молитесь Аллаху, пока грузовик разворачивается и дает деру.

7. Chase of the Wolves

Силы: коммандос, пловец, сапер, шпион, водитель.

Цель: саботаж подводных лодок в доке.

Эвакуация: на лодке возле красного буйка.

Убираем с помощью "квакушки" патрульных (что возле того места, где коммандос). Стрельба в два ствола из-за камушка.

Спуститесь ниже к домам и наследите на снегу. Спрячьтесь за углом верхнего здания, из-за угла пристрелите одного, а потом и второго охранника. Еще ниже и чуть правее — одинокий страж. Ножом его. Далее вырезаем одиночного немца, который ходит возле барака. Оттаскиваем труп подальше. Подтаскиваем бочку и взры-

Шпион

Rene Duchamp
"Spooky"

Дата рождения: 20 ноября 1911 года
Место рождения: Лион, Франция
Звание: рядовой

1934 — поступил на службу во французскую разведку.

1935–38 — возглавил отдел безопасности посольства Франции в Берлине.

1939 — в начале войны поступает на службу во французскую армию.

1940 — после вторжения Германии присоединяется к движению Сопротивления. Время от времени принимает участие в совместных операциях с корпусом Коммандос.

Дополнительная информация: прекрасный собеседник, легко входит в контакт с людьми. Испытывает к немцам абсолютную ненависть. Навыки, полученные им за время службы в разведке, делают из него незаменимого специалиста по инфильтрации гарнизонов противника и саботажу. Свободно владеет французским, немецким, итальянским и русским.

Пловец

James Blackwood
"Fins"

Дата рождения: 11 августа 1911 года
Место рождения: Мельбурн, Австралия
Звание: рядовой

1935 — поступил на службу во флот.

1936 — получил звание капитана.

1938 — после инцидента в баре на Гавайях разжалован в сержанты.

1940 — дальнейшие проблемы с поведением вынудили начальство Джеймса поставить его перед выбором: увольнение из армии или служба рядовым в корпусе Коммандос.

Дополнительная информация: обладает отличными знаниями инженерного дела, получил образование в Оксфорде. Увлекается академической греблей, три года подряд выигрывал регату "Оксфорд–Кембридж" в составе студенческой команды. Прекрасный пловец, на спор переплыл Английский канал. Общителен, любит хорошо провести время. Заядлый спорщик и любитель побиться об заклад. Его пристрастие к алкоголю, судя по всему, находится "под контролем". Мастерство моряка делает его незаменимым в любой миссии, связанной с морскими операциями. Его друзья говорят, что Fins сможет плавать даже в коробке из под обуви.

ваем барак. Отстреливаем патруль и немца из барака. Заройтесь в снег. Прибежат еще трое. Лучше не давайте им далеко уйти. Как немного отойдут, встаньте за угол и выстрелите. Тут то они на вас и выйдут. Патруль, что ходит у маяка, привлекаем выстрелом. Расстреливаем его из–за забора.

На лодочной пристани есть спуск к воде, у которого стоит гребная лодка. Усаживаем в нее обоих парней.

Сапером подбежите к углу дома, возле которого лежит ящик с минами. Подождите, пока патруль начнет новый круг и быстро хватайте мины. Возвращайтесь к остальным. Ползком — к дому перед проходом в заборе. Часового у генеральской формы можно снять тихо — шприцем. Дальше генерал отправляется к правому 210 мм орудию. И расстреливает стрелка из пистолета. Одевает опять форму и снимает (шприцем) по очереди всех бродячих часовых. При этом нужно пользоваться тем, что во время обнаружения очередного тела, часовые меняют порядок наблюдения.

Двух оставшихся стационарных часовых — тоже шприцем.

Остается два патруля и левое орудие. Один из патрулей отвлекаете генералом. Мимо второго проводится водитель, который заводит броневичок. Отгоняем броневик к правой пушке и, с дальней дистанции, расстреливаем все запасы человеческих ресурсов в местной казарме. Подгоняем броневик к проезду в стене, и сквозь этот самый проезд, уничтожаем патрули, которые ходят за забором.

Лодку проводим мимо подлодок к спуску, что возле орудия. Садим всех в нее.

Дальше — дело техники. Высаживаем на средний причал сапера, который двумя зарядами (устанавливать нужно около торпед на палубе) взрывает две подлодки. Не забывайте перед каждым взрывом отводить сапера подальше. Всех сажаем в лодку, которую отгоняем к красному бую.

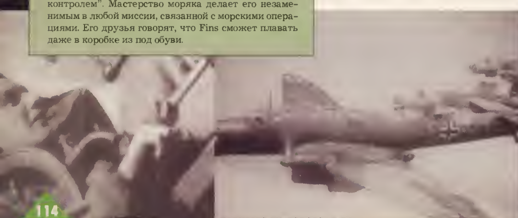
8. Pyrotechnics

Силы: коммандос, снайпер.

Цель миссии: уничтожение боеприпасов, цистерн и большого бака.

Эвакуация: приезжающим джипом.

Выставляем "квакушку" и ножом снимаем двух тупиц. Оттаскиваем трупы. Последовательно забиваем ближайших фрицев — применяется быстрый маневр и нож, выманивать — "квакой". Должны остаться немцы: рядом с машиной и двое у дороги. Выставляем ква-



На начальном этапе выполнения этой миссии нельзя допустить поднятия тревоги

кушку напротив немца у машины таким образом, чтобы на нее отвлекся и правый охранник у дороги. После этого — ювелирная работа. Снимаем ножом левого придорожного немца и немедленно оттаскиваем тело в ближайший угол. Основная опасность — вас может заметить непоседливый охранник, который стоит довольно далеко, но все видит. Отворачивается он всего на 3–4 секунды. Но этого времени должно хватить.

Переставляем "кваку" так, чтобы охранник у дороги ее не слышал, а тот, что у машины — не сводил глаз. Что его и губит.

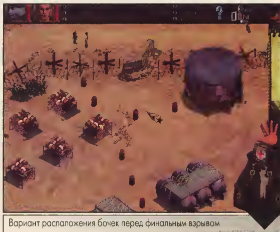
Следующим снимается немец, что стоит в просторном закутке (у прохода в который стоит бочка). Но сначала — отвлекающий элемент — ставим "кваку" за стенкой. Далее нужно пробежать к нему за спину, опять таки не попавшись на глаза "глазастому". Дальше режем "глазастого", а вслед за ним — старого знакомого у дороги.

Выманиваем ближайшего к месту гибели "глазастого" охранника "квакой". Он к ней побежит, т.ч. прячемся за стену, чтобы забить его со спины. Осталось два клиента и пушкарь. Двух снимаем быстро, причем прятать нужно только того, который стоит на краю обрыва.

Показываемся фрицу, который ходит по мосту — для этого нужно стать рядом с пушкой. Он крикнет "Halt!". Ложимся, немец побежал к вам уточнять дорогу в лучший мир.

Пушкаря снимаем снайпером. Тревоги не будет. Снайпером опять — снимаем патрульного в левом углу карты, когда он остановится вне зоны видимости остальных. Далее снайпером убираем еще трех — сначала патрульного, когда он подойдет к легковушке. Его падение привлечет внимание еще двух, которые подбегут посмотреть, что произошло — стоял мужик и, вдруг — упал. Последний патрон — на охранника на крыше. Дальше работаем беретом. Снимаем с разбегу ножом часовых у палаток (там таких два, сначала правого, потом — левого).

Патрульного, который бродит около трех домиков — с разбегу, ножом в спину. Тело прячем. Его соседа — аналогично, предварительно схоронившись за дверью хибары. Завлекаем патрульного, который ходит около штаба. Опять из–за двери. Вдоль склона ползем к часовому (рядом с пулеметом). Одним броском его убить не удастся. В паре метров от цели есть "мертвая зона", в которой можно дождаться нужного момента. Тело выносим подальше. Пулеметчика трогать рано! Его видит один из патрульных. Вот его–то и снимем. Становимся у двери среднего из трех домиков. Как только патрульный заорет — заходим в дверь.


Вариант расположения бочек перед финальным взрывом

Когда тот прибежит — быстро наружу и ножом. Аналогично снимаем последнего из патрульных. Показываемся ему на пределе видимости, после обнаружения ложимся на землю и отползаем за стенку. Можно подставить в качестве приманки снайпера. Пока клиент будет держать его на мушке — получит в спину нож. Снять клиентов на цистернах очень просто. Поставьте в пределах зоны видимости левого снайпера. Причем так, чтобы к лестнице подход был открыт. "Берет" уберет его ножом. Второго — аналогично.

Теперь расставляем бочки таким образом, чтобы взорвать все три объекта одновременно. Выводим бойцов подальше и стреляем в ближайшую бочку.

Выход танков блокируем бензовозом

9. A Courtesy Call

Силы: коммандос, снайпер, водитель, сапер, шпион.

Цель: уничтожить антенну, коммуникационный центр, склад оружия, командный пункт и бункер.

Эвакуация: на приезжающем грузовике.

Первым делом снимаем двух патрульных, один стоит возле прохода (который неподалеку от шпиона), второй прибежит посмотреть, что стало с первым. Следующий — часовой у бункера (тело — ко

входу в бункер). Завидев труп, прибежит еще один охранник. Его тоже травим. Далее — патрульный, который доходит почти до самого бункера. Его тело — на братскую кучу у входа. За этими — два часовых у второго входа. И, наконец, два оставшихся немца — сначала стационарного, а потом — любопытного.

Отвлекаем генералом патруль. Устанавливаем две взрывчатки — сначала на штабе, потом — у бункера. Бензовоз ставим перед центральным танком. Отводим людей. Снайпера ставим у юго-западных ворот. Работаем адской машинкой. Бензовоз сдетонирует, танки сгорят. Приедет автомобиль для эвакуации. К нему направится патруль, его снять снайпером. Дальше выкусываем два тройных патруля. Взрываем оставшимися бочками здания. Если сомневаетесь, какие именно нужно взрывать — нажмите на знаке вопроса, а потом щелкайте на целях. Нужные будут названы.

Все — в машину. Поехали.

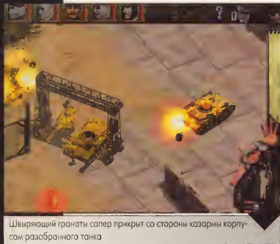
10. Operation Icarus

Силы: коммандос, снайпер, водитель, сапер, пилот McRae.

Цель: освободить McRae, уничтожить склад боеприпасов и два истребителя.

Эвакуация: на бомбардировщике "Юнкерс".

иже приведен вариант прохождения без единого выстрела из танка. Оказалось, что это вполне реально :)



Швыряющий гранаты сапер прикрыт со стороны казармы корпусом разобранного танка

Первым делом снимаем ножом патрульного справа от группы. Потом второго патрульного, ближнего стационарного часового и патруль. Именно в этой последовательности. Задача чуть облегчена наличием автомата. Дальний часовой.

Ставим одного парня в виде живца где-то метрах в 15 от края стены. Коммандос ползет вдоль внешней стены. Патрульный, завидев "живца", делает "стойку". Если его в этот момент видит часовой внутри охраняемой территории — то прибежит и он. Снимаем коммандосом обоих. А также — патрульного, что ходит у стены. Следующая жертва — патрульный у склада с боеприпасами. Часовой на углу загородки с Макрае. Водитель откроет дверь. Первый выстрел снайпера — по часовому в дальнем углу. Без проблем снимается часовой у ворот, потом — у ящиков. Тело оттаскиваем за ящики. На очереди — патрульный у штаба. Ползком, пауза, спринт и удар ножом. Патрульного у танка можно заманить на "квакушку". Второй вариант, который получается при удачном стечении обстоятельств, выползти из-за ящиков, попав на самый край видимости немца, а когда патрульный заметит коммандоса — спрятаться за ящиками. Патрульный пойдет посмотреть подробности, постоит, развернется, тут-то его и нужно резать.

Часовой на запад от разобранного танка — подведите ползком водителя в темную зону. Когда водитель встанет, часовой зафиксирует взгляд. Коммандос успевает его прикончить. Нужно оттащить тело к впритык к ангару. Ближайший к вам неподвижный часовой устал. Жить. Оттащите тело к предыдущему. Следующая кандидатура — одиночный патрульный. Наскок из-за стены и нож в спину.

Последний неподвижный часовой ловится на подставку. Покажите ему издали сапера. Когда он перестанет вертеть головой, натравите коммандоса. Остался тройной патруль.

Здесь-то и начинаются сложности. При любом контакте с патрулем поднимается такой "Alarm!!!", что группу забивают в течение секунд. Так что, предварительно, посылаем снайпера, который потратит два последних патрона на два дальних пулемета. Нижний пулеметчик не видит расстрел, как и самого снайпера, которого нужно поставить за телеграфный столб, поэтому тревоги не будет.

Первым делом нейтрализуем патруль — для этого ставим квакушку возле самого дальнего ангара.

После этого нужно уничтожить танки. У сапера есть ровно четыре гранаты. Исходная позиция метателя — перед разобранным танком. При этом его не смогут достать автоматчики, которые сыпанут из казармы. Первой гранатой — ближайший танк. И сразу же — на пол. Остальные члены группы должны разместиться рядом со свободным танком, но не залазить в него (заработает мотор и опять поднимется шум). Вторая граната полетит в танк, который выехал из ангара позади вас. Он запрограммирован прорваться к аэродрому, где с ним не будет никакого сладу. Третья — назад, куда уже разворачивается очередная машина. После этого — бегом в направлении последнего. Из–за стены его, из–за стены.

Танков нет. Двойным щелчком мышки ваша машина посылается на повышенной скорости давить живую силу фрицев. Пули против брони бессильны. Поэтому, поставьте танк так, чтобы ваш минер смог подойти к складу с боеприпасами. Используем взрывчатку.

На полной скорости уходим танком по дороге, ведущей к аэродрому. Пулемет теперь не страшен. Но, на всякий случай, уберем и его. Не доезжая до зоны видимости, высаживаем коммандоса. Останавливаем танк так, чтобы коммандос мог незамеченным подойти к пулеметчику.

Далее — танком к противотанковым ежам. Давим скопившийся там народ. Которых невозможно задавить — отстреливаем коммандосом, пока те лупят бестолково по танку. Если есть возможность — используем нож.

Расставляем бочки так, чтобы истребители можно было взорвать одним выстрелом. Бух!!! Все в самолет и, помахав ручкой высыпавшим из казармы дойчам, величественно удаляемся.

11. In the Soup

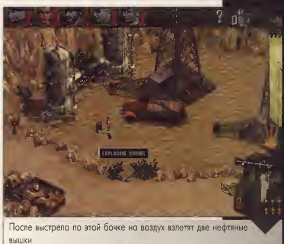
Силы: коммандос, снайпер, сапер, водитель, шпион.

Цель: уничтожить все нефтяные вышки.

Эвакуация: на бронетранспортере — самовывоз в северо–западном направлении.

С помощью шпиона устраняем всех тех, кто носит неподалеку короткие штанишки. Причем одного из них (самого верхнего) — из пистолета из закутка. Шпиона там никто не видит, не забудьте только опять надеть форму. На ближней территории останется пара патрулей. Приглашаем сапера с капканом. Прятаться можно в домах. Маршруты у патрулей устоявшиеся, сложностей не будет.

Не пытайтесь снимать ближайший тройной патруль — слишком много глаз повсюду. Сначала посылаем шпиона наверх — прикончить



После выстрела по этой бочке на воздух взлетят две нефтяные вышки

двух наблюдателей. Их никто не видит (странно, но пара попыток, тем не менее, провалилась), поэтому все можно сделать быстро. После этого спускаемся по лестнице вниз и травим патрульного в тот момент, когда он будет поближе к лестнице. Тело заметит еще один клиент, который ходит под мостом. Он прибежит удовлетворить любопытство. Не ждите, когда он закричит — шприцем его в спину. Следующая аналогичная пара — пулеметчик и любопытный охранник у дома.

Настала очередь тройного патруля. Сапер должен поставить капкан в самой дальней точке его маршрута. Фрицы заорут, но на этот раз вопль не услышат в казармах, дополнительные патрули не появятся. Убираем тем же способом двух оставшихся патрульных. Шприцем — часового у моста, и оттаскиваем его вдоль стены вправо. Патрульный пройдет под мостом до конца своего маршрута, развернется и "сделает стойку" на тело. Шприцем и его, и оттащить в укрытие.

Далее — два патрульных "соседа". Отвлекаем правого Guten Tag'ом, а левого — снимаем коммандосом. Тело — быстро в сторонку. Потом правого. Тело — туда же.

Шпион забирается на крышу и делает выговор стационарному часовому.

Пока тот его внимательно слушает, снайпером снимаем с крыши бродячего патрульного (когда тот остановится возле флага). Шпион убирает часового, для этого нужно выбрать момент, когда часового никто не видит. Тело никто не заметит. Отвлекаем шпионом патрульного у моста, коммандос снимает ножом патрульного, что ходит у домов. Шпион заканчивает разговор и отравляет собеседника. Тело оттаскивается через проход, за стенку. Шпион отвлекает патруль, пока коммандос перепрятывает последнее тело в любом месте на уже пройденной территории. За мостом его может увидеть другой патруль.

Шпионом "делаем" патрульного, что ходит недалеко от заправщика. После этого подводим коммандоса, задача которого взобраться наверх по склону напротив броневика. Там его заметит часовой, что ходит еще выше возле здания. Коммандос быстро спускается вниз по склону, а часовой бежит к месту происшествия, где его поджидает шприц с "упокоительным".

Шпионом отвлекаем ближний патруль, а на пути другого патруля, подальше от всех, ставим капкан. Крики не услышат, тревоги не будет. Повторяем до полного истребления патруля.

Закладываем первую из трех взрывчаток под верхним тоннелем. Снайпером снимаем часового, что ходит у верхней казармы. Через тоннель ползком проводим коммандоса к верхней границе экрана, проползаем сколько можно вправо, потом — рывок и вниз, к бочкам. Ставим две бочки между заправщиком и вышкой, а третью — ближе к тоннелю в таком месте, где ее можно расстрелять из пистолета. Выводим коммандоса к позиции для стрельбы по крайней бочке.

У снайпера все еще есть три патрона. Чего не потратишь на хороших людей? Тремя выстрелами снимаем последний патруль. И чего я это раньше не сделал? Оставшиеся две взрывчатки закладываем у двух отдельно стоящих вышек. Минера ставим возле коммандоса. Остальная команда залазит в броневик, который пригоняем все к тому же коммандосу.

Развязка: коммандос стреляет по бочке, минер взрывает взрывчатки. Оба залазят в броневик, который медленно отправляем в северо-западном направлении. Жаль, гранату не израсходовал.

12. Up on the Roof

***Силы:* коммандос, снайпер, шпион, пленный.**

***Цель миссии:* вызволить пленного.**

***Эвакуация:* автоматически, автомобилем на юго-восток.**

Да, фрицев многовато, но начинать с кого-нибудь нужно. Сразу предупреждаю, что искать "чистый" вариант будете сами. Все-таки у снайпера имеется аж 7 патронов, чего на три тройных патруля хватит с избытком.

Идем шпиком вдоль набережной влево — вверх по металлической лестнице, по ступенькам, на северо-восток к следующей лестнице, далее — на восток ко второму бревенчатому мостику, который и приведет вас к первой жертве. Укололи, и делаем вид, что изучаем восточные обычаи. Тревога поднимется, не без этого. Следующий господин прямо стоит перед мостом. Опять шприцем. Очередная цель — ближайший патрульный. Точка нанесения удара — ближайшая к телу предыдущего немца. После чего укладываем последнего патрульного на той же крыше. Проходим по бревенчатому мостику к ближайшему часовому. Ему не везет, он так далеко забрался, что его почти никто не видит.

Идем чуть левее — к патрульному, что ходит у кучи тюков. За ним — тот, что ходит вдоль бочек. И, наконец, бедолага, который не дает выйти вашему снайперу. Опять идем налево к лестнице, спускаемся — и под крышу с тремя зелеными куполами. По поводу этой смерти поднимется небольшая суматоха, прибегут патрульные. Воспользуйтесь этим. Бегите влево до упора, там ходит патрульный, который не видел предыдущую жертву. Судьба у него такая. Опять поднимаемся по ступенькам на ближайшую крышу и ждем. Сюда подойдут два патрульных. Убираем их по очереди, как получится.

Возвращаемся к бревенчатому мосту и спускаемся по ближайшей лестнице к часовому (который следит за двором). Следом отправляется часовой, что стоит на юго-восток от предыдущего. Поднимаемся по той же лестнице, по которой до этого спустились, и — налево к металли-

Пароли

2	A Quiet Blow-up	YJJXB, 4JJXB, EY4XJ, YS2B7
3	Reverse Engineering	NMD1T, 4JQBF, ZDD1T, EEW1L, NMD1T, 2DD1T, LC9BG, 4MD1T
4	Restore Pride	NDNCQ, 5DNCQ, RFF1J, LK3C9, YDNCQ, 24TCG, 06814, GDNCQ
5	Blind Justice	FS5TL, 6S5TL, K4TCG, LRTCH, 24TCG
6	Menace of the Leopold	NT1WN, AT1WN, DT1WN, MIR4M, WOTWC, Y4TCG, RFF1J,SFF1J
7	Chase of the Wolves	1QVJV, O9VJ8, IH3W1, 7QVSV, WW838, B3YWK, IH3W1, LQVJV
8	Pyrotechnics	DQ9XC, WQ9XB, 5ZWJ7, K99XC, XUQXB, B99XC, HZQXB, XTPB8
9	A Courtesy Call	AAAX1, Q2AXT, 924BF, 724BF, BAAX1, 924BF, XTPB8
10	Operation Icarus	7SGPW, TRUGPD, HYBM3, JSGPW, 57HPD, YUGPD, HYBM3
11	In the Soup	KDODD, 7FOP3, 9WODW, JF0P3, CMODD, YGOPY, FEMDW,
12	Up on the Roof	RDB4D, UVHDC, 4MB4D, JGHD3, YMB4M, JLC4M
13	David and Goliath	ASUWW, FBK48, BJK4Y, PUUWW, YJK4V, J5K4V
14	D-Day Kick Off	8I8D1, WA8DW, TI8D1, WT348, EL34V, 28FDW, TI8D1
15	The End of the Butcher	C39PM, KEWD3, XQWDC, 139PO, 69WDN
16	Stop Widfire	J9IPY, R7IP3, 334MW, L9IPV
17	Before Dawn	PA4PD, FXIMV, VTIM3, 5LIMV
18	The Force of Circumstance	GS0XT, ZZMJV, R4OJF, YFOJG
19	Frustrate Retaliation	2FCWB, 8HCWM, TFCWB, VFCWJ
20	Operation Valhalla	PFU48, C7KWW, DDKW1, GDKWT

Почему паролей несколько? Во-первых, существуют разные версии игры. Во-вторых, в пароле зафиксирована информация о ваших успехах во время выполнения предыдущей миссии.

ческой лестнице. Вниз, к неподвижному часовому, который смотрит во двор.

Пора выводить коммандоса. Шпиона направляем к патрульному, который ходит перед дверью, за которой спрятался "берет".

Шпиона направляем к бревенчатым мостам, оттуда — на юго-восток к следующей порции противников. Возле будки с зеленым куполом поворачиваем и переходим через бревенчатый мост. Цель — неподвижный часовой. После обнаружения тела начнется беготня. Подождите, пока все разойдутся по местам. Возвращаемся по мосту назад — к паре неподвижных часовых. Снимаем правого. После этого спускаемся по ступенькам и травим патрульного. Поднимаемся обратно — к правому часовому. За ним двух последних в этом регионе, в любом порядке. Опять идем направо через бревенчатый мост к паре патрульных. Убираем одного за другим обоих. На горизонте появился усиленный патруль.

Спускаемся вниз по ступенькам к патрульному. Выждав "зону невидимости", наносим удар шприцем. По ближайшей лестнице — на площадку уровнем ниже с двумя часовыми. Следующий невезучий — тот, что у самой лестнице. Второй его временами, что называется, не видит "в упор". На тело "клюнуло" сразу два фрица. С достаточным интервалом между появлениями на месте происшествия. Кладете их шприцем, не отходя от лестницы.

От места побоища идем направо к ступенькам, поднимаемся наверх. В наличии — четыре "стационара". Сложностей не возникнет. После этого — спускаемся на мостовую к флагу. Да, два патруля — это вам не один патруль. Но они не спасут того, что ближе всех к флагу. Следующий кандидат ходит вдоль стенки. Последний патрульный никогда не узнает, что с ним случилось. Итак, задача стала более строгой — два тройных патруля в одном месте, и два патруля (3+5) в точке эвакуации. На два первых тратим по пуле — выбиваем в каждой тройке по автоматчику. После этого

отстреливаем их по очереди из-за угла двумя пистолетами — идут фрицы гуськом, что удобно.

Освобождаем пленного. Пробираемся всей командой ко второй паре патрулей. Тройной нас вообще не волнует. Оставшимися пятью снайперскими выстрелами снимаем пять немцев в усиленном. Когда последние фрицы направятся к набережной — за их спиной пробегаем в машину. И — с ветерком.

13. David & Goliaph

Силы: коммандос, пловец, сапер, водитель, снайпер.

Цель: взорвать топливные цистерны, торпедировать корабль.

Коммандосом снимаем всех на ближайшем молу. Пловец проплывает через ворота, когда сквозь них пропускается катер. Снимает немца на противоположном молу и открывает проход. Ныряем и плывем наискосок к выходу из воды. Как только ближний патрульный подойдет к углу тюка, быстро выходим из воды и заходим ему за спину. Бьем гарпуном. Прячемся за грузовиком. Второго патрульного кончаем, когда он подойдет к воротам гаража с танкеткой. Таким образом тела не увидят. Плывем назад за водителем и коммандосом. Коммандосом оттаскиваем тела за ящик. Водитель подгоняет грузовик к воротам гаража. Пловец направляется к молу с двумя патрульными. Выжидает, когда левый патрульный подойдет к спуску, постоит, развернется. Резко встает и бежит по спуску к краю зкрана, за спину патрульному. Бьет гарпуном, и сразу бежит ко второму. Тот не успеет развернуться. Коммандос пристраивается вслед патрулю и прячется за ящиком. Когда патрульный повернется к нему спиной — бежит к нему, действует ножом и оттаскивает тело за склады. Когда патруль проходит — перетаскивает тело за гараж, а потом, после возвращения патруля — к грузовику. Далее, коммандос подходит к большому ящику, который патруль огибает с правой стороны. Ждет, когда патруль приблизится и проходит с левой стороны. Бегом прячется за складами. Снимает патрульного у цистерн. Поочередно убирает двух верхних охранников у пирса с подводной лодкой. Тела оттаскивает в укрытие. Третьего пока не трогаем. Неподвижного охранника выманиваем "квакушкой", причем ставим ее настолько далеко, чтобы, обогнув три тюка с левой стороны, коммандос мог зайти немцу в тыл. Убиваем и прячем.

Подходим к кораблю, и останавливаемся у двойного штабеля бочек таким образом, чтобы оказаться на краю зоны видимости "ходячего" патрульного. Как только он замечает коммандоса — падаем и отползаем за бочки. Когда патрульный прибежит — наносим удар в спину. Прячем улику. Двух оставшихся немцев — быстро и без шума. Тело второго нужно спрятать — его увидит патруль.

Проводим сапера к цистернам (в обход патруля, как раньше коммандоса). Устанавливаем взрывчатку приблизительно у середины верхней стороны ближайшего к цистерне тюка.

Коммандос открывает шлюз около корабля. "Берета" и сапера отводим к борту корабля и прячем за ящик. Доставляем водителя ко второму шлюзу. Закрываем шлюз и усаживаем его в пушку.

Выводим снайпера и расстреливаем с дальней дистанции мужика у подводной лодки и патруль.

Тревога, появляется новый патруль из пяти человек.

Теперь — тонкий момент. Патруль пойдет к кораблю. Взорвать цистерну нужно так, чтобы из всего патруля уцелел только самый первый, начальник. А вот его нужно обяза-

Торпеда выпущена точно — копия "Бисмарка" не сойдет со стапеля

тельно пришить тихо — ножом. Время для этого будет, т.к. сразу после взрыва он пойдет поглядеть на горящие цистерны. Держите коммандоса наготове.

Все, больше живой силы противника не предвидится. Можно делать то, для чего нас сюда послали.

Взгляните в нижний левый угол карты. Пора катер пустить на дно.

Всех садим в надувную лодку и везем к пушке. Оттуда пловец плывет с аквалангом к подводной лодке, выводит ее напротив корабля и при нажатой клавише CTRL выпускает торпеду. Ба-бах! Возвращается к своим. Везет их к красному буйку в нижнем левом углу карты.

14. D-Day Kick Off

***Силы:** коммандос, сапер, снайпер, водитель, пловец.*

***Цель:** уничтожить четыре больших орудия.*

***Эвакуация:** на весельной лодке, возле красного буйка.*

Задача для "милиметровщиков". Шаг вправо/влево — расстрел на месте. Сначала плывем лодкой вдоль края карты, останавливаемся напротив каменной гряды. Когда возле нее развернется патруль — высаживаем сапера. Тот ставит капкан и укладывается за бетонную башенку возле стены. В моем случае капкан сработал дважды. Третий патрульный в страхе убежал за пределы экрана, зато он привлек внимание другого патруля. Поэтому, если ситуация складывается именно так — нужно ползти по кромке воды (следов не остается) к левому краю экрана.

Следующим шагом — снимаем опять же с помощью капкана второй патруль. Чтобы не мешал верхний часовой — предварительно снимаем его коммандосом. Для этого тот должен проползти вдоль левого края экрана, подняться по склону, и сделать свое дело.

Коммандоса направляем вправо до здания с флагом. Выжидаем, когда отвернется патрульный и спускаемся вниз, прячемся за домом. Когда патрульный зайдет за ящики — наносим удар ножом. тело оттаскиваем за здание.

Пловцом направляемся к пулеметчику на берегу. Выжидаем момент, снимаем его гарпуном и ныряем обратно. Поднимется тревога. Следующим погибнет патрульный, который ходит у каменной гряды дальше по берегу. Пловцу придется чуть-чуть проползти от кромки воды. После последнего слова "Halt!" — выстрел, бросок на землю и в воду. За этой же грядой — наблюдаем пулеметчика, метрах в пяти выше его — часовой. Снимаем часового. Для этого подплываем к берегу, ждем, когда пройдут патрули, подползаем ближе, стреляем гарпуном, бежим в воду. Если все сделать быстро — то обойдется без стрельбы. При первых же воплях немцев — падаете на землю и ползете к воде. Ждем, пока все успокоятся.

Для подрыво орудий можно использовоть все те же бочки

Аналогичным образом снимаем пулеметчика. Эта смерть останется незамеченной. Очередная жертва — часовой, что стоит спиной к пулемету. Очередной береговой пулеметчик снимается и того проще. Сразу после прохода патруля — встали, подбежали, прикончили, упали, отползли, нырнули. Дальше по пляжу — еще один пулемет и патрульный. Первым делом — патрульного. Нужно выползти и лечь за камень. Когда патрульный побежит разбираться с вашими следами, вы должны успеть выстрелить до того, как он крикнет. И в воду. Дальше можно прикончить самого крайнего на пляже патрульного. Приплыли поближе, дождались, когда развернется. Встали-упали, и ползком за ним до самого разворота. Всадили гарпун. Упали и ползком — к левому краю экрана в воду. Когда все успокоятся — ползком к часовому у танкетки. Отряд не заметит потери бойца. Потом патрульного, когда тот зайдет за домик.

Теперь придется позаботиться, чтобы никто не успел заметить лодку, когда мы повезем народ к танкетке. Для этого нужно убрать патрульного, что ходит по берегу возле нижней левой пушки.

Немец остановится у пирамидки — ваш пловец должен находиться в точке, где пирамидка мешает его увидеть часовому возле орудийной башни. Как только фриц развернется — встаем из воды и бегом к пирамидке. Выстрел. Упали, в воду.

После этого со всеми предосторожностями везем команду к верхнему левому пляжу. Там возле воды есть большая скала. Уничтожив пловцом пулеметчика, высаживаем за этой скалой снайпера и водителя. Снайпер снимает местных патрульных и садится в лодку, которую отгоняем к краю выступающей в море каменной гряды. Водитель ползет в воде вдоль берега влево, так он не оставит следов, которые привлекут внимание патруля. А оттуда — к танкетке.

Появившаяся за время "беседы" машина автоматически превращается в ловушку

План дальнейшей резни излагать нет смысла. Три пушки взрываете взрывчаткой, а последнюю — бочкой.

15. The End of the Butcher

Силы: пловец, водитель, шпион, снайпер

Цель: уничтожить генерала и взорвать штаб.

Эвакуация: на автомобиле, что стоит на кладбище.

Основная ударная сила в команде — шпион. Первым исчезнет фриц, который зачем-то заходит на пепелище за стенкой. После прохода патруля заползите туда шпионом. Он должен прилечь в углу и, как только фриц пройдет мимо — ползком к нему. Удар шприцем, и оттаскиваем тело в угол.

Вторым убирается патрульный, что ходит напротив исходного места дислокации. Например, следующим образом: после очередного прохода патруля показываем ему издалека (в темно-зеленой зоне видимости) водителя. Как только он закричит "Halt!", водитель падает и отползает к товарищам. Патрульный идет разбираться — тут-то его и бьем гарпуном.

Следующим станет патрульный в нижнем правом углу карты. Воспользоваться надлежит тем, что за высоким парапетом никто не заметит лежащего бойца. Опять шпионом. Сначала ползем к парапету у реки (пока цель удаляется), а как начнет приближаться — заползаем на мост и прячемся прямо у фонаря. Важно уложить фрица в самой дальней точке его маршрута, тогда тело никто не заметит.

На очереди патрульный, что ходит по правому мосту. Шпион опять должен залечь за парапет, почти у самого фонаря. Несмотря на салатовый цвет этого участка при просмотре, патрульный ничего не заметит. Дождитесь, когда мимо пройдет патруль. Когда патрульный остановится в нижней точке маршрута и развернется — вскакиваем и бегом со шприцем к фрицу. Оттаскиваем подальше.

Пловцом проникаем к воде (через правую лестницу) и снимаем фрица, что ходит на рыбок поглазеть. После этого шпион успевает обработать патрульного, что доходит до левого нижнего угла экрана. Сначала нужно залечь вдоль бордюра у дерева, а когда фриц пройдет мимо — сразу же атаковать.

На очереди патрульный, который ходит у генеральского мундира на втором этаже здания у фонтана. Снайпером его, позиция для стрельбы — у поваленного забора. Из той же точки стартует шпион к лестнице, забирается наверх и одевает униформу. Yes!!!

Снимаем немца, что стоит на этом же балконе за углом. Спускаемся вниз — снимаем часового напротив штаба и, сразу же, патрульного. Прячем шприц. Как только прибежит патрульный от штаба — приканчиваем и его. Тела оттаскиваем к броневику, там их никто не увидит. Убираем патрульного, что ходит напротив сломанного забора. Тело — за забор.

Снайпера укладываем в засаду прямо напротив выезда из штаба. Шпионом травим часового, что стоит

у нижней створки штабных ворот. Поднимается тревога, и генерал сам выходит под снайперскую пулю. Первая цель миссии выполнена.

Следующая жертва стоит в верхнем углу штабного двора. Есть редкие моменты, когда она секунды на три выпадает из-под обзора других часовых и патрульных. Снять трех оставшихся у штаба фрицев — дело двух минут.

Следующий — "дятел" на самой верхней крыше.

После этого убираем шпионом всех одиночных часовых и патрульных. А если повезет — то и тех зазевавшихся патрульных, что откололись от патрулей поглазеть на трупы (я снял таким образом пару немцев).

В конце концов, у противника останется шесть бродячих патрулей и броневик.

Подползаем водителем к авто, что у броневика и отгоняем его за пределы видимости броневика.

Тормозим патруль из пяти клиентов напротив сломанного забора. Подгоняем им за спину автомобиль, отводим водителя и даем отбой "фуражке". Патруль с разворота открывает огонь по машине и взрывается.

Шпион идет на кладбище и из-за угла склепа пистолетом кладет тройной патруль. Этим заинтересовался патруль, что ходит около штаба — кладем его поверх первого, тоже из-за угла. Главное, чтобы не было тревоги! Удобно расстреливать клиентов из-за автомобиля, выстрелил — сел в автомобиль. Немцы переключаются на стрельбу по машине. Вылез из машины — добил фрицев.

К этому времени во дворе штаба осталось два двойных патруля (по крайней мере, в моей игре было так). Отвлекаем один патруль шпионом. Кладем одного из немцев снайпером. Одиночку добиваем шпионом. Оставшемуся патрулю опять показываем фуражку, после чего загоняем заправщик прямо под штабные окна. Всем подчиненным даем команду садиться в эвакуационную машину. Штабной патруль расстреливает заправщик и взрывает штаб. Что и требовалось доказать.

Отряд отбывает "самовывозом" по северо-восточной дороге.

16. Stop Wildfire

Цель: аккуратно убрать четырех саперов, которые взорвут мост при малейшей тревоге.

Силы: пловец, снайпер и шпион.

Эвакуация: на грузовике в юго-восточном направлении.

Первым уйдет патрульный немец на станции. Ему нужно показать издалека "живца" и снять гарпуном, когда он пойдет разбираться поближе. Тело прячем аж на берегу.

Шпионом ползем к концу платформы. На этого живца сделают "стойку" аж три фрица. Проводим ползком к ним в тыл пловца (вдоль всей платформы влево — там можно будет пересечь рельсы), который без проблем убивает всех трех поочередно.

Шпион пристраивается в хвост кольцевому патрулю и, ползком, ползком — одевает форму.

Следующий — патрульный на огороде. Как только зайдет за стенку, где убийство никто не заметит.

Далее — сразу троих. Патрульный на дороге, как только выйдет из зоны обзора часового, что стоит напротив конца платформы. Сам часовой и второй патрульный, который не должен успеть разглядеть, что сталось с двумя предыдущими господами. Все тела можно свалить на дороге.

На очереди — часовой у будки с флагом. И патрульный, который прибежит посмотреть на тело. У будки оба тела и оставляем.

Пловцом достаем патрульного, что ходит по берегу реки недалеко от ржавой машины.

Этот патруль обезвредим в самом конце миссии, перед эвакуацией

Следующая троица клиентов — на противоположном берегу (в середине верхней части карты) — шпион отвлекает патрульного на берегу. Пловец сначала нападает на патрульного на полуострове (где видны следы от протектора), потом на стацио-

нарного часового, а затем уже и на "беседующего" патрульного. Тела можно не убирать. Крики прибежавших патрульных все равно никто не услышит.

Четверо заключенных тупо следуют за своим "управляемым" товарищем

Снимаем шпионом патрульного, который ходит между двух параллельно стоящих палаток. Оттаскиваем тело на периферию. Следующий — патрульный, который заворачивает к этим же палаткам. Тело — туда же. Далее — ближайший стационарный часовой. С телом поступаем аналогично.

Оставшиеся "припалаточные" патрульные не составят проблем.

Отвлекаем в самой дальней точке от моста тройной патруль (около железной дороги). Снайпером (с максимальной дистанции) снимаем двух патрульных. Снайпер сразу же падает на землю. Максимум, что он успеет получить — одну пулю. Третьего патрульного травим.

Теперь — выполнение главной задачи. Диспозиция сил такова: шпион наносит удар первым по саперу, который сидит у северо-западного конца моста. Пловец выныривает возле "адской машинки", которая обслуживается двумя саперами в средней части моста. Его задача на зтом зтапе — пришить самого быстрого из двух (саперы не стреляют). Третий труп сделает снайпер, который занял позицию на берегу реки, уже пора. И, наконец, последнего уберет пловец.

Перед отъездом снайпер стреляет по бочкам, что рядом с грузовиком, отправляя германский патруль по назначению. Когда суматоха утихнет — все собираются у грузовика. Как только покажется поезд — забираемся в грузовик и уезжаем.

17. Before Dawn

Цель: *освободить заключенных.*

Силы: *шпион, пловец, коммандос.*

Эвакуация: *на грузовике в юго-западном направлении.*

Первым делом откручиваем кран на емкостях с горючим.

Шпионом подходим к душевым кабинкам, ждем, когда патрульный подойдет к середине задней стены дома, в зтой точке его и травим. Часовой прибежит взглянуть — кладем его поверх товарища. В зтом месте тела никто не увидит.

Следующий — часовой у душевых кабинок. За которыми его и прячем.

Затем убиваем немца около бочки. Отходим за ящики и делаем выстрел. Одного за другим пришиваем трех-четырех патрульных. Прекращаем стрелять при подходе двух больших патрулей из казармы. Добиваем "одиночек". Один из патрулей, а то и оба могут выйти обратно к казарме. Если зто произойдет — сразу поджигаем выстрелом разлитое горючее. Если нет — отстреливаем патрули. Тройной можно завлечь за ящики. С пятью сложнее. Но есть простой способ. Становимся за угол дома — делаем выстрел. Выходим из-за угла и прижимаемся к стенке. Пропускаем мимо любопытный патруль. Стреляем в последнего немца, который не успел скрыться за углом. Дело в том, что патруль старается всегда идти таким образом, чтобы начальник находился впереди. Пока

Первым делом — открываем кран на баках

он протискивается вперед, в большинстве случаев успеваешь нажать правую клавишу мышки. Повторяем. Горючее, в любом случае, поджигаем при первой возможности.

Открываем ворота на задней стенке и бежим за ящики. В ворота зайдет патруль, привлекаем его выстрелом и расстреливаем из-за ящиков.

Шпион идет к мосту. Сначала снимается патрульный, что курсирует по дороге, потом — пара часовых, что стоят друг напротив друга. Потом ставим шпика за камни и при подходе патруля с моста — делаем завлекающий выстрел. Расстреливаем патруль из-за камней, а заодно и последнего одиночного патрульного.

Переходим через мост и приканчиваем патрульного, что ходит к водяной мельнице. Поближе к куче валунов. Становимся за эту кучу и привлекаем выстрелом подбежавших сочувствующих. При приближении большого патруля — сматываемся.

Следующие цели — часовой за домом с флагом, ближайший к нему патрульный и часовой перед этим же домом. Остальные патрульные и часовые тем более не создадут сложностей.

На очереди — пулеметчик. Момент открытия огня — когда все патрули будут либо далеко, либо закрыты домом и камнями.

Коммандос подтаскивает бочку к дзоту на берегу реки. Ждет, когда пара патрулей подойдет поближе и взрывает. Патрули устремляются расследовать взрыв, не обращая внимания ни на что другое. Коммандоса заводим за ворота, это удобная позиция для отстрела патрулей. Даже из 5 человек. При этом коммандос рискует пропустить пару выстрелов, не больше.

Оставшийся патруль отвлекаем шпионом. Заключенных и всех остальных сажаем в грузовик.

Шпиона — к остальным. Миссия пройдена.

18. The Force of Circumstance

Цель: взорвать мост.

Силы: коммандос, пловец, сапер, шофер.

Эвакуация: на грузовике.

Задача номер один — завладеть танком.

Поле боя вам знакомо по одной из предыдущих миссий. В самом начале вполне уместно просто с двух сторон перестрелять кучу народу. Эта затея в четыре пистолета — достаточно безопасное и выгодное дельце. Если пропустили в "свои" тела больше пары пуль — начните сначала. Ведем всю четверку к дому у фонтана, где дружно отстреливаем патрульного и тройной патруль.

Становимся у угла и привлекаем выстрелом ближайших патрульных.

Потом — через дорогу и стреляем у левого угла дома, что стоит у самой ж/д (броневик должен быть подальше). Прибежит патруль. На свою голову.

Коммандос по левому краю проползает к краю платформы, переползает через пути и, укрываясь в "тени" от кучи камней, заходит в тыл патрульному и режет его. Тело — к камням.

После этого из-за камней расстреливаем патруль и несколько патрульных, которые прибежат на выстрелы. Как только из станционного здания выйдет новый патруль — уползаем к верхнему краю экрана и вправо — в воду. Коммандоса не заметят.

Отстрел любопытных для пистолетного квартета

Если остался в живых часовой, что стоит перед станцией — нужно его убрать. Один из способов — расстрелять сбоку, сразу упасть и уползти через пути.

Пловец плывет на полуостров и поочередно снимает гарпуном трех "одиночек". Оставшийся парный патруль придется расстрелять из пистолета. Стреляйте попеременно — то в одного, то в другого. В этом случае вы не получите ни одной пули.

Берем лодку, плывем к заржавевшему джипу на противоположном берегу и "гарпуним" тамошнего патрульного.

В два приема перевозим всю команду от ржавого джипа вверх и на противоположный берег.

У дальних от дороги палаток устраиваем показательный расстрел из четырех стволов всех любопытных, включая патруль из четырех фрицев. Тревогу никто не поднял.

Подводим группу поближе и повторяем подвиг. На этот раз сбегутся все ближайшие патрульные.

Выжидаем, пока проедет броневик и сажаем всех в танк.

Танком: броневик, ДОТ у моста, патрули, пулемет, все палатки и угловое здание, два пролета моста — стрелять по взрывчатке. Все население острова. Для чего нужно подъехать поближе к берегу.

Увы, это все, что доступно танку. На другую сторону моста не попадем — ежи мешают.

Садим в лодку сапера и везем его на остров. Сапер в ящике берет взрывчатку, ползет на мостик и гранатой взрывает взрывчатку на мосту.

Всех доставляем по воде к ржавому джипу. Ползком, скрываясь от патруля, переправляемся за железную дорогу. Сапер устанавливает взрывчатку на пути следования броневика и взрывает его.

Потом бегом направляется вслед за патрулем, что ходит около бочек и издалека швыряет гранату. Бочки взрываются, патруля остается лежать.

Ждем поезд, всех сажаем в грузовик, и улепетываем по ближайшей дороге прочь.

19. Frustrate Retaliation

Цель: взорвать три пусковые ракетные установки.

Силы: коммандос, пловец, снайпер, сапер.

Эвакуация: на лодке в юго-восточном направлении.

Начинаем со стрельбы. На выстрел сбегутся все ближайшие патрульные. Придется повоевать на два фронта, пропустить пулю-другую. Но тревоги не будет, т.к. все, кто видит трупы, через секунду перестают что-либо видеть.

После этого — выставляем справа ползком одну "наживку". Когда "стационар" отвернется — "наживка" встает. После окрика — падает и отползает к своим. Прибежавшего несчастного кладем в четыре пистолета. Следующая жертва — стационарный часовой у сломанных стенок. За ним наблюдает танкетка. Всю группу ползком за ближайший к этому часовому угол. Выждав момент — коммандос режет и, сразу же, падает. Все тихо.

На очереди — патрульный, который ходит около пулеметчика. Коммандос оставляет "квакушку" возле стены, за которой сейчас находится группа, и быстро ползет вдоль нее на юго-запад и прячется в углу. Патрульный побежит к приманке. Коммандос — ползком вослед и ножом "вжик-вжик". Сразу падает.

Пулеметчик ждет вас. Имейте ввиду — резать придется быстро, пока от него отведет взгляд такой же пулеметчик на противоположном берегу. Покричат "Alarm, alarm!!!" и успокоятся. Ползем всей командой через мост к угольным ящикам. Спрятавшись за ними ставим у рельсов "квакушку", патрульный пойдет посмотреть, да там и останется с гарпуном в спине. Тело — за ящики. На ближайшего патрульного тратим пулю снайпера, и быстро пробираемся всей группой за каменную стенку. Отсюда расстреливаем всех прибежавших патрульных.

От каменной стены вдоль проволочной ограды ползем к ящика, по пути — расстреливаем пса в загончике. Из-за ящиков делаем вылазку и убиваем часового у будки. Опять прячемся за ящики — оттуда удобно отстреливать все набежавшие патрули.

Попытка тихо прикончить этих "любопытных" закончится неудачей — слишком много наблюдателей

Снайпером снимаем часового у красной мигающей лампочки.

Теперь организовываем засаду — становимся у собачьего вольера. Все патрули будут подставлять вам спинки.

Добиваем оставшихся одиночек, а заодно и генерала, что вылезет из грузовика. Взрываем ракеты, лучше — бочками. Одну взрывчатку оставляем для пулеметной башни, которая смотрит на реку и лодку.

Вам попытается помешать тройной патруль, перестреляйте его, где сочтете удобным. Взрыв взрывчатки не окажет видимого влияния на вышку, но стрелять она более не будет. Садим всех в лодку и гребем по течению.

20. Operation Valhalla

Цель: взорвать штаб и ракеты.

Силы: коммандос, пловец, снайпер, сапер.

Эвакуация: на танке по дороге на северо-запад.

Коммандос взбирается по ближайшей стене и режет патрульного, когда тот отойдет в дальний уголок. После этого взбирается еще выше по лестнице и кончает стационарного часового. Спускается вниз по лестнице и приканчивает часового в углу, у зенитки. Спускается по стене к патрульному и двум часовым. Не делая пауз, быстро вырезает всех троих, благо тела убирать не надо.

Залазим обратно к пушке, ставим “квакушку” за спинами пары часовых, между ящиками. Прячемся за пушку и включаем. Часовые повертятся и примут исходные позы. Зато прибежит патрульный, который уставится на орущий decoy. Его и режем. Тело — за угол.

Не забудьте приберечь одну бочку для пулеметной вышки

Прячемся за пушку и стреляем в воздух, сознательно поднимая тревогу. Место у пушки — исключительно удобно для маневра, имеются целых два варианта отступления “по вертикали”. Причем, если спуститься по внутренней стене, оказываешься в таком месте, где один коммандос может “вынести” любое число патрулей.

После выстрела и прохода патруля (который спокоен, т.к. уже видел тела возле дверей, из которых он появился) прибежит патрульный. Убиваем его и зависаем на внешней стене.

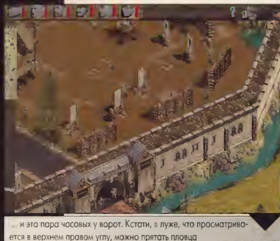
Следующий на очереди — часовой у ящиков. Его нужно пристрелить, став у правого переднего колеса зенитки — там вас не видит второй часовой. Опять поднимется галдеж, который нужно переждать либо за стеной, либо этажом ниже. Как успокоятся — отстреливаем часового, что стоит у зенитки. Опять маневрируем. Сколько и откуда прибежит патрульных сказать трудно, но принцип остается тот же — выстрел/маневр.

Очередная задача — очистка крыши. Для этого спускаемся по

Обязательной обработке из снайперской винтовке подлежит эта пара часовых на стене...

внутренней стене и ползем к лестнице. Как только мимо пройдет патруль (в направлении зенитки), выжидаем очередное “окно” и ползем слева от пулеметной установки к стене. Потом вдоль стены на лестницу. На крыше все предельно просто — раз-два, и пары часовых как не бывало.

Клиент, что стоит у двух ближайших лестниц заметить коммандоса не успеет. Поднимаемся по малой лестнице к следующей



... и эта пара часовых у ворот. Кстати, в луже, что просматривается в верхнем правом углу, можно прятать пловца

паре жертв. Того, что смотрит во двор, снимайте с осторожностью, упасть следует сразу же после удара.

Спускаемся по лестнице к пулеметной установке и, снова по лестнице, уровнем ниже.

Ползем вдоль стены вправо до ближайшего угла. Около этой же стены стоит часовой. Ждем, когда патруль (уровнем выше) отойдет подальше, а патрульный который ходит правее вас — зайдет за угол. С максимальной дистанции расстреливаем часового. Сразу падаем и уползаем, от возмездия подальше. При удачном стечении обстоятельств — в коммандоса попасть не успеют.

Когда все разойдутся по своим делам — ползем к куче ящиков и прячемся за ними. Опять выжидаем, пока патруль (уровнем выше) уйдет к зенитке, а патрульный, что подходит почти к этим ящикам, отойдет как можно дальше. Переключаем демонстрацию обзора на цель — ближайшего часового. Как только появится окошко (при движении сектора обзора по часовой стрелке) — заползаем за ящики, чтобы коммандосу не могли стрелять в спину. Переключаемся на пистолет и, при первой возможности, стреляем. Падаем. Если все сделать правильно — попасть не успеют.

Патрульный бросится к вам. Отползите к стене и расстреляйте его. Скорее всего, в коммандоса один раз попадут. Судьба у него такая. Отползаем подальше — пережидать беготню.

На этом этап действий коммандоса закончился.

Переходим к снайперу. Его задача — расчистить путь к юго–восточным воротам. Для этого нужно снять двух часовых на стене и двух охранников, которые стоят у юго–восточных ворот. Бить нужно с максимальной дистанции, учитывая перемещение патрулей. Израсходовали все четыре пульки. Снайпер возвращается к основной группе.

Наступила очередь пловца. Прячем его за валунами у южного края карты, возле которых разворачивается патруль. Цель — часовой у правой будки у ю.–в. ворот. У которого есть одна неприятная особенность. Время от времени он просматривает подходы вдоль рва с водой. Поэтому подползаем к границе видимости и ждем. Сразу после того, как он посмотрел на ров — поднимаемся и бежим к часовому бить гарпуном. Отбегаем назад — пережидать волнения.

Пробираемся пловцом во двор, сразу за воротами — направо. Ползем за щитами, проползаем мимо стационарного часового. Оказавшись за очередным щитом, разворачиваемся и стреляем гарпуном. Посмотреть на тело прибежит патрульный — его тем же самым по тому же месту. Поднимется местная тревога (если патрули будут далеко, ничего особенного не произойдет). Смотреть за щит никто не полезет. Один из патрульных может подойти на выстрел к телам. Аналогично.

Рядом находится лужа, в которой можно будет прятаться от поисковых групп и любопытных. Продолжаем "выкусывать" ближайших часовых и патрульных.

Подробности здесь излишни, скажу только, что это займет у вас много времени. В моего пловца все–таки попала одна пулька во время этой операции. Последним советую прикончить фрица, что стоит через дорогу от флага. При этом

можно стать в "мертвую зону" зрения немца, который наблюдает за клиентом. После стрельбы обязательно нырните в лужу, т.к. на этот раз немцы будут здорово нервничать. Не исключено, что к луже подойдет еще пара патрульных–одиночек.

Теперь вы готовы посетить домики, что стоят слева от входа. Методика старая — стреляем, отстреливаем и прячемся. На этот раз — за дверями домов. И помните, что стрелять теперь вы можете только тогда, когда от часовых на стене вы закрыты домами. После победы в отдельно взятом квартале, переходим к прокладке пути к генеральской форме. Ползком перебираемся через дорогу во второй дом от ворот. Выжидаем. Патрули прошли, мужик на стене пошел северо–запад, патрульный во дворе находится в крайнем левом положении. Вылазим из двери и "гасим" часового. По бочке не стреляйте — себе дороже. Прячемся. Тело обнаружит патрульный, заорет "Alarm!". Не трогайте его. Следующим к месту происшествия прибежит часовой, что рядом с воротами торчит. Вот этого упускать не советую. Да и делов–то — выскочили, всадили гарпун и — обратно. Очередная цель — патрульный во дворе. Оказывается, его практически никто не видит! Как только повернется к вам спиной — быстро к нему бить гарпуном. И прячемся.

Улучив момент, переползаем в дом с маковкой, над которым развевается флаг. За углом стоит часовой, снять которого не составит труда. Прячемся.

Пристраиваемся за патрулем, попутно убирая трех часовых. Заканчиваем эту прогулку в доме у стены. Ждем, пока пройдут все патрули, а патрульный на стене развернется в другую сторону, и бежим под мост. Убираем двух под мостом. Двух "будочников" тоже убираем в паре. Прячемся в доме справа от прохода.

Шпионы! За Родину! За Ста...Oppsss... Вперед, в общем. По бааалшой дуге, таварищ. От камушка к камушку, уворачиваясь от патрулей, прикрываясь будкой, под мост, и в дом к пловцу. По такому случаю не грех и 100 флотских граммов пропустить.

Перебежками, пристраиваемся за патрулем и напяливаем форму. Гут, герр шпион, теперь ты стал генералом.

Все, дальше — дело техники. Сначала травим немцев на верхних стенах, затем тех, что у пушки. Самого "пушкаря" просто расстреливаем из пистолета. Потом проводим шофера к танку. Расстреливаем все, что может гореть. Генералом отвлекаем штабной патруль, сапер устанавливает взрывчатку у входа. Когда патруль приближается к штабу — жмем на "адскую машинку". Все умерли.

Бойцов запихиваем в танк, который выводим из крепости по северо–западной дороге.

Аллоды

Нажмите *ENTER* и введите *#Chicken* (именно с большой буквы). Это позволит ввод дальнейших кодов. А потом (тоже после *ENTER*):
#create NN gold — создать золото (NN — его количество)
#summon hero — привлечь героя
#modify <name> <parameter> — дать герою или армии бессмертие, заклинания и знание, где *<name>* — *self* (игрок) или *army* (помощники), а *<parameter>* — или +god (бессмертие) или *+spell*, *+spells*, *+knowledge* (заклинания и знание)
#show map — открыть всю карту
#kill all — убить всех врагов
#pickup all — собрать все мешки для продажи
#victory — успешное завершение миссии

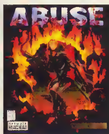
1942: Pacific Air War

RASTA — разрешение режима cheats

A-Train

CTRL-SHIFT-PETERCHEATERCHEATERWIMP — миллион долларов и все ресурсы

Abuse



Для включения режима Бога проделайте следующую последовательность операций — запустите игру с параметром *-edit*, нажмите одновременно *Shift-Z* (курсор должен быть в окне). Для начала игры — нажмите *Tab*.

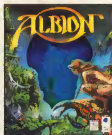
Aces over Europe

BATAT — полная жизнь
DADS — полное вооружение
QUARTS — невидимость

Afterlife

SAMNMAX — показать катастрофу SAM & MAX
$@! — получить 10.000.000 монет. Срабатывает в каждой игре не более трех раз.
SHIFT-421 — супер-cheat

Albion

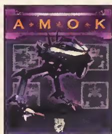


Оказавшись на планете *Iskai*, посетите врачевательницу. Начните разговаривать с ней и сразу же оборвите разговор. В большинстве случаев вам будет сделан подарок в виде *blue magic potion*, стоимостью 16.6 золотых монет. Этот фокус можно проделывать неограниченное количество раз.

Alien Trilogy

Коды вводятся во время игры.
COMEANDHAVEAGO — все оружие
IFYOUTHINKYOUAREHARDENOUGH — неограниченный боезапас
NADIAPOPOVxx -- переход на уровень *xx* (xx=1-34)

AMOK

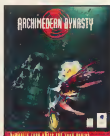


Выберите в меню *Options* пункт *Password*. Нажмите *Enter*, введите пароль и нажмите *Enter* еще раз.
Mission 2, Phase 1 : *CBYXYC*
Mission 3, Phase 1 : *XABXAB*
Mission 3, Phase 2 : *AZCBXC*
Mission 4, Phase 1 : *YYBBCY*
Mission 4, Phase 2 : *BAXCXX*
Cheats:
ZZZCYX — позволяет выбирать уровень в меню опций
ZAZACC — показать титры
YAYAYA — удваивает скорострельность пулемета
BABYXX — бессмертие

Apache

Используйте в качестве вашего login'а *Monty Barrymore* и получите неуязвимость и бесконечное оружие

Archimedean Dynasty



Игра достаточно просто поддается редактированию с помощью редактора *Notepad*. Откройте файл с сохраненной игрой (в каталоге *Bluebyte\AD\Dat\Save*).
Открывайте все файлы подряд, пока не найдете нужный. Например, если вы назвали сохраненную игру *Floodgate*, то первые три строки сохраненного файла будут выглядеть следующим образом:
[Global]
Name = Floodgate
Credit = 13237 — в этой строке указывается количество имеющихся у вас кредитов. Вы можете изменить его вплоть до *Credit = 99999*. Ниже содержатся строки с описанием кораблей и оружия, которые также можно редактировать.

Balls of Steel

Во время игры нажмите клавишу *PrintScreen* и введите один из нижеприведенных кодов в ответ на приглашение джинна:

Стол DARKSIDE

GRAND CANYON — Вкл./Выкл. блокиратора шара
LAST LEGS — последний доступный шар
MORLOCK — увеличить время
ELOI — уменьшить время
PITCHFORK — добавить очки
WHODUNNIT — decision ready
BUCKET — kickbacks recharged
COUCH POTATO — video modes ready
EVIL TWIN — 2-ball ready
FREAKSHOW — extra ball lit
NERF GUN — super cannon ready
POPCORN — super pops lit
ROACH MOTEL — crawler attack lit
T-MINUS 1 — target practice ready
T-MINUS 2 — bug hunt ready
T-MINUS 3 — guard duty ready
T-MINUS 4 — xenophobia ready
T-MINUS 5 — meteor storm ready
T-MINUS 6 — rescue ready
T-MINUS 7 — showdown ready
T-MINUS 8 — final assault ready
TRIPLETS — три шара
WARP CORE — активировать режим "Супер-шар"

Стол DUKE NUKEM

GRAND CANYON — Вкл./Выкл. блокиратор шара
LAST LEGS — последний доступный шар
MORLOCK — увеличить время
ELOI — уменьшить время
PITCHFORK — добавить очки
WHODUNNIT — mystery ready
BUCKET — kickbacks recharged
COUCH POTATO — video modes ready
FREAKSHOW — extra ball lit
GATEKEEPER — all keys
MEAT MARKET — pickups

T–MINUS 1 — come get some mode
T–MINUS 2 — let god sort'em out mode
T–MINUS 3 — nukem' til they glow mode
T–MINUS 4 — blast'em into space mode
T–MINUS 5 — mail to the King, baby mode
T–MINUS 6 — more guts, more glory mode
T–MINUS 7 — final Duke mode
TRIPLETS — три шара
WARP CORE — активировать режим "Супер–шар"
Стол FIRESTORM
GRAND CANYON — Вкл./Выкл. блокиратор шара
LAST LEGS — последний доступный шар
MORLOCK — увеличить время
ELOI — уменьшить время
PITCHFORK — добавить очки
WHODUNNIT — mystery lit
BUCKET — kickbacks relit
COUCH POTATO — video modes ready
EVIL TWIN — 2–ball ready
FREAKSHOW — extra ball lit
ROAD RAGE — car chase ready
T–MINUS 1 — countdown
T–MINUS 2 — freeway chaos
T–MINUS 3 — bomb scare
T–MINUS 4 — waterfront mode
T–MINUS 5 — airport mode
T–MINUS 6 — subway alert
T–MINUS 7 — arson attack
T–MINUS 8 — firestorm
TRIPLETS — три шара
WARP CORE — активировать режим "Супер–шар"
Стол BARBARIAN
GRAND CANYON — Вкл./Выкл. блокиратор шара
LAST LEGS — последний доступный шар
MORLOCK — увеличить время
ELOI — уменьшить время
PITCHFORK — добавить очки
WHODUNNIT — gift of the gods
BUCKET — death savers lit
COUCH POTATO — video modes ready
FREAKSHOW — extra ball lit
DRY — earth mode
COOL — air mode
HOT — fire mode
WET — water mode
YORICK — portal mode
NEW YORK — citadel ready
T–MINUS 1 — diamond mode
T–MINUS 2 — sapphire mode
T–MINUS 3 — ruby mode
T–MINUS 4 — opal mode
T–MINUS 5 — emerald mode
T–MINUS 6 — blade mode
TRIPLETS — три шара
WARP CORE — активировать режим "Супер–шар"
Стол MUTATION
GRAND CANYON — Вкл./Выкл. блокиратор шара
LAST LEGS — последний доступный шар
MORLOCK — увеличить время
ELOI — уменьшить время
PITCHFORK — добавить очки
WHODUNNIT — зажечь "Mystery award"
BUCKET — зажечь "Kickbacks"
COUCH POTATO — смена режимов
EVIL TWIN — два шара
FREAKSHOW — зажечь "Extra ball"
POPCORN — зажечь "Super pops"
TOADSTOOL — зажечь "Toxic Spores"
T–MINUS 1 — зажечь "Red Alert"
T–MINUS 2 — зажечь "Atom smashing"
T–MINUS 3 — зажечь "Feed the Beasts"
T–MINUS 4 — зажечь "High Voltage"
T–MINUS 5 — зажечь "Radiation leak"
T–MINUS 6 — зажечь "Mutation"
T–MINUS 7 — зажечь "Outbreak"
TRIPLETS — три шара
WARP CORE — активировать режим "Супер–шар"

Batman Forever

После того, как вы услышите *Game activated* (для тех у кого нет звуковой карты — первая картинка с текстом) введите *LULLABY*. Нажмите на клавишу *F10*. После этого вы сможете во время запуска игры выбрать стартовый уровень.

Battle Arena Toshinden

FUNNYHEADS — крупноголовые бойцы
GIMMEJIM — выбор босса
LIFEISUNFAIR — выполнение специальных движений с помощью цифровых клавиш
VIRTUAL1 — вид от первого лица

Battle Beast

На экране заполнения бланка заказа (order form) введите *YOYOYO* — получите меню *Cheater Menu*. Можете пользоваться следующими кодами:
AOFREOIO — доступ ко всем бонусным дверям
EATEE — отключение морфинга чудовищ
EHRTRR — включение/отключение автополета в бонусных комнатах
ERHNE — схватка со всеми противниками
ERHYHRLY — ослабление Toadman.
ITIHFO — активация двух раундов из трех
OAOAEIOA — автополет в лаборатории
OFOVH — удвоение лимита времени в бонусных комнатах
OIVNNFOF — активизация головастика в лаборатории
ORUFO — ваш монстр получает неуязвимость в бонусной комнате

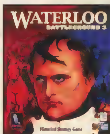
BattleDrome

Первой буквой вашего имени поставьте звездочку «*» — получите дополнительные денежные средства.

Battleground 3: Waterloo

Приведены коды для карт в режимах одного и двух игроков, а также несколько бонусных.

Один игрок	Два игрока
FIRST	*CONRA*
GHOST	*PHASE*
GAMMA	*EXOTY*
MARSS	*MOUNT*
EAGLE	*FIGHT*
METAN	*RUSTY*
FOTON	*FIFTH*
POLAR	*VESUV*
TIGER	*MAGIC*
SNAKE	*VALEY*
DONNN	*TESTY*
VESTA	*TERRA*
OXXID	*SLAVE*
DEMON	*NEVER*
GIANT	*RIVER*
EUROP	*STORM*



Battle Isle 2

Пароли уровней:

AMPORGE	*DAFATWA*	*LANADGE*
JOGRWAI	*WABIKDO*	*WAFEFAL*
GEGIDOS	*GEEUSAT*	*BUSALUG*
WABODAE	*KAIMAWA*	*GEKAFZU*
BUFASWE	*SIETIBU*	*YETUDWA*
GEHAUWA	*GEDEROM*	*WAGOPAY*
OLARIBU	*ULUARGE*	*ZAFLUGE*
FITORGE	*ABUNDWA*	*SKATZWA*

Battle Isle 3

Пароли уровней:
2975462 6487674 1564386 9745642 3756838 2957843 8844366 2375411 3854653 5647332 4092664 7564366 8264241 3243554 5487436 1353411 4524338 6731244 1243371 6245425

Battlezone

Все коды набираются при зажатом <*Shift*> и <*Control*>
BZBODY — вечный щит
BZFREE — неограниченное количество пилотов и ресурсов
BZRADAR — открытие всей карты
BZTNT — бесконечное количество боеприпасов

Beasts&Bumpkins

Во время игры наберите *kneelbeforeme*. Потом нажимайте клавиши:
G — получить неограниченное количество золота
CTRL+F6 — открыть карту
0103 — получить несколько детей-крестьян

Bedlam

В главном меню вместо имени напишите заглавными буквами *GOD*. Теперь вы бессмертны, можете начать новую игру или загрузить сохраненную. Если вы запустите игру с параметром: *bedlam.exe /KARMA* — получите доступ ко всем технологиям.

Betrayal in Antara

Для доступа к режиму ввода читов нажмите *Ctrl-Shift-Z*.
GOTTA HAVE MAGIC — все заклинания.
WHY AM I SO DULL — повышение статистик.
MAN DOES MY LEG HURT — лечение персонажа.
SUPERMARKET FOR THE RICH — все предметы.
SOME CALL ME TIM — уничтожение противников во время схватки.

Betrayal at Krondor

Находясь на экране карты нажмите и удерживайте нажатыми в течение трех-четырех секунд комбинацию: *Alt*-правый *Shift*-~ (тильда). Появится сундук с предметами, необходимыми для прохождения текущей главы. Кроме предметов вам будет предложена возможность излечить всех персонажей.
Пароли глав.

6478 — глава 1	*0680* — глава 6
9216 — глава 2	*0194* — глава 7
7702 — глава 3	*4743* — глава 8
2132 — глава 4	*9995* — глава 9
5052 — глава 5	

Black Thorne

Для доступа к приведенным уровням введите вместо пароля:
SJ5Z — тренировочный уровень
STRT — уровень 1 с интродукцией
DBQ7 — уровень 1 без интродукции
FBWC — уровень 2
QP7R — уровень 3
WJTV– уровень 4
RRYB — уровень 5
ZS9P — уровень 6
XJSN — уровень 7
CGDM — уровень 8
TJ1F — уровень 9
GSG3 — уровень 10
BMHS — уровень 11
Y4DJ — уровень 12
HCKD — уровень 13
NRLF — уровень 14
J6BZ — уровень 15
MJXG — уровень 16
K3CH — уровень 17
L8VJ — уровень 18
PBKT — уровень 19
TNLQ — уровень 20
L2RP — финальный уровень

Blam! Machinehead

1.2	*Q58NM*	*LDZCQ*	*4HWGE*
1.3	*TDM75*	*UH8OT*	*X06BE*
1.4	*VO1PP*	*JCP6V*	*H4ULJ*
2.1	*0F20F*	*0HX8Y*	*OE95W*
2.2	*42W3T*	*JGK-P*	*5K5H7*
2.3	*VR4T2*	*6EZD5*	*SHCMM*
2.4	*1NBCX*	*CXVI6*	*PA3K1*
2.5	*ZF0XD*	*Y5KXJ*	*Q2NGZ*
3.1	*2XVSD*	*AHO3J*	*S2MF-*
3.2	*W0J8H*	*3Y8-D*	*-7FRU*
3.3	*THYDH*	*0MZDU*	*3CZFK*
3.4	*1SOJ3*	*130BP*	*V2MW8*
4.1	*YCTS6*	*PUUKS*	*28SD1*
4.2	*Q29LH*	*UDUY4*	*21FSD*
4.3	*WS7Y6*	*HQPIW*	*BOFGK*
4.4	*2RHK4*	*RB9RU*	*Z1IT2*
END	*UP405*	*C42R1*	*2MP3P*

Blood

Для перехода в режим бога введите один из приведенных кодов:
MPKFA
I WANNA BE LIKE KEVIN
VOORHEES

Для получения всего оружия и припасов:
LARA CROFT
IDAHO
MONTANA
BUNZ — одинаковое оружие в двух руках
CALGON или *MARIO* — переход на следующий уровень
ONERING — получение невидимости
RATE — чтобы узнать частоту кадров
EDMARK или *KEVORKIAN* — самоубийство
KRUEGER или *MCGEE* — поджечь себя
JOJO — раскачивание изображения
SPORK или *COUSTEAU* — 200% здоровья
GRISWOLD — 200% брони
FUNKY SHOES — мощные прыжки
KEYMASTER — все ключи
SATCHEL — получение докторской сумки для восстановления здоровья
FORK BROUSSARD — отобрать все предметы
EVA GALLI — прохождение сквозь стены
GOONIES — открыть всю карту
LARA CROFT — получение аэрозольного огнемета

Blood & Magic

Приводимые ниже коды вводятся при нажатой клавише *Alt*:
FOG? WHAT FOG? — отключение Fog of War
BOOST — максимум маны
ELMINSTER — все исследования проведены
FATHER — Cleric
GREMLIN — Enchanter
CONCRETE — Stone Golem
SHADOW — Wraith
ACOLYTE — Basalt Golem
WOLVERINE — Druid
FATAL ATTRACTION — Furie
FLYING MONKEYS — Gargoyle
RAISE DEAD — Ghoul
ALASKA — Goblin
GOLEM — Golem
MERV — Griffin
BODY GUARD — Guardian
MOTHER IN LAW — Harpy
SEDUCTION — Nymph
LANCELOT — Paladin
YOGI — Ranger
NEEDS FOOD BADLY — Warrior
MERLIN B — Wizard
SMOG — Wyrm
DEAD FLESH — Zombie

Blood Omen: Legacy of Kain

В любом месте игры нажмите комбинации клавиш:
Полное здоровье — *вверх, вправо, атака, действие, вверх, вниз, вправо, влево.*
Полная магия — *вправо, вправо, атака, действие, вверх, вниз, вправо, влево.*
Посмотреть весь дневник — *влево, вправо, атака, действие, вверх, вниз, вправо, влево.*

Brain Dead 13

Для просмотра любого фрагмента в *DOS* версии — во время демонстрации заставки нажмите *Ctrl* и введите *READYSOFT*. Для версии под Windows '95 достаточно нажать *F5*.

Bug!

Зажмите клавишу *Shift* и щелкните на черном пикселе в правом глазу *Bug*. Появится диалоговое окошко. Щелкните на окошке. Введите *BABYSEALS* и щелкните на окошке *WOW!* или *YIKES!* (только не на *OK!*). После этого справа от меню *Help* появится новое меню. Оно появляется, если щелкнуть на пустом месте справа от Help. После этого вы сможете применять приведенные ниже коды.
Duck/Crouch плюс *Up* — переход на следующий уровень
Duck/Crouch плюс *Down* — возврат на предыдущий уровень
Летающий Bug — жмите Y для взлета и клавиши-стрелки для управления.

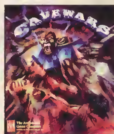
Cannon Fodder

Во время игры нажмите *M* для перехода в режим карты. Введите *FODDER* при нажатой клавише *Ctrl*. Периметр экрана станет белым. Для перехода на следующий уровень — нажмите *Enter*.

Captain Claw

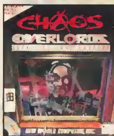
Коды вводятся на любом уровне.
MPARMOR — включено поле *Anti-death*
MPPREV — предыдущий уровень
MPNEXT — следующий уровень
MPTIMING — отображение информации в верхнем левом углу
MPUPDATE — еще больше информации в верхнем левом углу
MPGOBLE — информация о *Goble*
MPSCORPIO — аналогично предыдущему
MPDEFVID — разрешение по умолчанию
MPDECVID — уменьшить разрешение экрана
MPINCVID — увеличить разрешение экрана
MPJAZZY — режим низкого разрешения (крупные персонажи)
MPINFINITY — количество жизней не уменьшается
MPSTOPWATCH — в нижнем левом углу показывается время screen
MPPYRO — полный запас динамита
MPWIMPY — труднее убивать противников мечом
MPBOTLESS — переключение заднего плана
MPMIDLESS — переключение среднего плана
MPTOPLESS — переключение верхнего плана
MPNIPPY — более мощные прыжки
MPSUPERTHROW — супер-бросок
MPNOINFO — показать/убрать информацию на экране
MPOBJECTS — показать предметы в нижнем левом углу экрана corner of screen
MPFPS — показать частоту кадров
MPFLUBBER — супер-прыжки
MPMOONGOODIES — включение *Moongoodies*
MPROIDS — включение *Roids*
MPMERLIN — полная магия
MPRAMBO — полный боезапас
MPKFA — режим Бога

Cave Wars



Запустите игру с параметром *CAVE GODMODE*. Вы получите все технологии и полную магию, 250000 единиц каждого минерала, пищи и магии.

Chaos Overlords



Введите в качестве имени в начале новой игры.
SMGHUBBLE — видеть все группировки во всех секторах
SMGKICKASS — пять полностью экипированных *ground zeroes*
SMGMILD — полное восстановление жизни всех "крыс"

Chasm: The Shadow Zone

Коды вводятся с консоли в режиме одиночной игры.
AMMO — восстановление боезапаса для всего оружия
ARMOR — 200 процентов брони
CHOJIN — бессмертие
DEPTH — включение/отключение прорисовки предметов на расстоянии
FULLMAP — карта текущего уровня
GO (#) — переход на указанный уровень
INVISIBLE — двухминутная невидимость
KILL — убивает всех монстров на уровне
REANIMATE — реанимация всех монстров
RESPAWN (#) — установка интервала возрождения монстров в секундах
REVERSE — поменять местами звуковые каналы
SHADOWS (#) — установка параметров для теней трехмерных объектов
WEAPON — получить все оружие
В режиме multiplayer:
KILLP (#) — убить игрока #

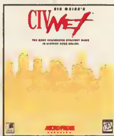
KICK (#) — вывести игрока # из игры
NICK — показать текущее имя
NICK NEWNAME — задать имя для игры multiplayer

Civilization

Ваши поселенцы способны выполнить любое задание в течение одного хода. Например, вам нужно построить шахту. С началом очередного хода сделайте так, чтобы *settlers* ходили первыми (по меньшей мере — не последними). Отдайте им команду строить шахту, после этого щелкните на поселенцах еще раз и снимите их с выполнения этого задания. Замигает один из ваших юнитов, который еще не ходил. Опять щелкните на поселенцах и укажите им снова строить шахту. Опять отмените последнее указание. Повторяйте эту последовательность до тех пор, пока не увидите, что шахта построилась.

CivNet

Для активации режима cheats последовательно нажмите клавиши: *Ctrl, A, O, D, B, A, M, F.*
ALLSEEINGEYE — показать всю карту
ARMAGEDDON — ядерный удар по всем городам
ARMYINFO — информация о других расах
AUTOMODE — компьютер ходит вместо вас
GETRICHQUICK — тысяча монет
GETSMARTQUICK — изобретение
MISSLECRISIS — создает *nuclear missile* во всех городах
MONEYANDPOWER — деньги и власть
NUKESTORMS — вызывает глобальное потепление
SCALEIT — увеличение производительности
SETTLERHO! — во всех городах создаются подразделения *settlers*



Clouds of Xeen

Адреса для телепортирующих зеркал:
LORD XEEN — к лорду Xeen
BOGUS — к лорду Xeen
COUNT DU MONEY — к логову дракона
SHOWTIME — к окончанию игры
SHANGRI-LA — к потайному городу
I LOST IT — получить магический меч

Cold Shadow

Коды уровней:

1. *ININJA*	5. *ARRGGH*
2. *MUDPIE*	6. *DKMPOZ*
3. *HTFOOT*	7. *NOCHNC*
4. *ZEFROG*	

Colonization

Для получения доступа к меню cheats — нажмите *Alt* и введите *WIN.*

Comanche: Maximum Overkill

Вызовите меню опций (нажмите в любом месте игры *Esc*), нажмите клавишу *Backspace* и, удерживая ее нажатой, введите *KYLE*. Появится новое опускающееся меню "*Cheats*". С его помощью вы сможете ремонтировать ваш вертолет непосредственно во время боя, а также пополнять боезапас.

Comanche 3

Во время полета нажмите *r* для начала радио-переговоров. После этого можете ввести один из приведенных ниже кодов.

RATZ — невидимость
COWZ — заморозка противников на 20–25 секунд
IPIG — перегрузка
CAT9 — повреждение
DOG9 — оружие
BAT9 — ракеты *hellfires*

Comand and Conquer: Covert Operations

Введите во время игры:
BLASTUM — неограниченные войска
ZESIR — неуязвимость войск
BIG--REEN — неограниченное количество денег
Для того, чтобы получить доступ к секретным миссиям с динозаврами — запустите игру с параметром: *C&C FUNPACK*. Начните новую игру, выберите сторону — GDI или NOD — вы увидите новую анимацию и получите доступ к новым пяти миссиям.

Commander Keen: Goodbye Galaxy и Aliens Ate My Baby Sitter

Нажмите одновременно *B*, *A* и *T* — вы получите *99* зарядов, дополнительную жизнь и все драгоценные камни.
Нажмите одновременно *A*, *2* и ***Enter*** — вы перейдете в режим отладки и сможете использовать приведенные ниже коды.
F10-G — режим Бога
F10-I — предметы
F10-J — прыжок
F10-N — прохождение сквозь препятствия (по clipping)
F10-Y — видны скрытые области уровня
F10-B — установка цвета окантовки экрана (1–15)
F10-C — показать количество активных/пассивных объектов на уровне
F10-D — записать демонстрацию
F10-E — закончить прохождение текущего уровня
F10-M — показать использование памяти
F10-S — замедленное движение
F10-W — переход на любой уровень
F10-Y — открыть скрытые области

Commander Keen: Invasion of theVorticons

C-T-Space — нажмите эти три клавиши одновременно для получения POGO-прыгалки, всех карт-ключей и полного боезапаса.
Shift-Tab — пропуск неигранного уровня на экране карты.
G-O-D — нажмите одновременно для перехода в режим Бога. Вместо прыжка — полет.

Commandos: Behind Enemy Lines

Mission 2: *4JJXB*	Mission 11: *CMODD*
Mission 3: *ZDD1T*	Mission 12: *JGHD3*
Mission 4: *RFF1J*	Mission 13: *PUUWW*
Mission 5: *K4TCG*	Mission 14: *WT348*
Mission 6: *MIR4M*	Mission 15: *139P0*
Mission 7: *7QVJV*	Mission 16: *L9IPV*
Mission 8: *K99XC*	Mission 18: *YJOJG*
Mission 9: *AAAX1*	Mission 19: *YFCWJ*
Mission 10: *JSGPW*	Mission 20: *GDKWT*

Constructor

Коды работают для версии игры для DOS. Запуск производится из экрана выбора игрока (как при игре в одиночку, так и по игре в сети). Введите код и нажмите *Enter*. При вводе кода не должно быть пробелов. Если все проделано верно — прозвучит звуковой сигнал. После начала игры нажмите *C*, рядом с датой появится знак +, подтверждающий активацию читов.
speed471 — ускорение сетевой игры.
worker902 — покупка рабочего в любой момент времени.
gangster822 — конвертировать рабочего в гангстера в любой момент времени.
weapons473 — прикупить для гангстера любое оружие.
tenants127 — выбрать любого tenant в любое время.
fences673 — построить любую изгородь в любое время.
loans039 — осуществить заем произвольного размера в банке.
estates131 — прикупить усадьбу любого размера.
houses738 — выбрать любой дом в любое время.
build909 — разрешает *Ctrl* при размещении домов — мгновенная постройка.
actions674 — применять все нежелательные действия на уровне easy.
gadgets337 — построить любое приспособление в любое время.
missions824 — с помощью комбинации *Alt–I* управлять переключением миссий.
complain840 — с помощью комбинации *Alt–C* отключить жалобы.
cadets552 — с помощью *Alt–P* поставлять полицейских курсантов, а также с помощью Alt–M — подкупать толпу.
teams418 — менять команды в режиме одного игрока.
map751 — играть на любой карте с любым числом игроков.

Crazy Drake

ENTERSANDMAN — режим бога
NEUROTECH — дополнительная жизнь
DRAKENUKEM — восстановление времени
PLUGANDPRAY — дополнительная Smart Bomb
RADIOHEAD — завершить уровень
ONEREALITY — восстановление жизни
COLIN — 20 жизней
ROCKETZRULES — 5000 поинтов
IDKFA — только одна жизнь и очень слабое здоровье
DEBUG — вывод цифровой информации на экран

Cricket '97

Нажмите пробел — игра остановится. Для активации режима cheats введите *starwa*. Должно появиться сообщение *Warp Speed Captain*. Ваш персонаж стал быстрее.

Croc: Legend of the Gobbes

Введите код уровня: *LLLLDRRLLDRDLUR*, и вы откроете все секреты, а также окажетесь на последнем уровне секретного пятого острова.

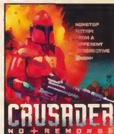
Crow: The City of Angels

Во время игры можно пользоваться следующими функциональными клавишами:
F6 — неограниченная энергия
F8 — следующий уровень
F9 — убрать противников

Crusader: No Regret

Введите *LOOSECANNON16*. Вы должны услышать "Crusader: No Regret". После этого вы можете использовать следующие коды:
Alt–F10 — неуязвимость
Ctrl–F10 — бессмертие
F10 — все предметы и оружие (перед применением избавьтесь от того, что у вас имеется)
F7 — показать решетку уровня
Ctrl–V — статистические данные о системе и об игре
Параметры командной строки:
–skill # — установка уровня мастерства (# — от 1–4)
–warp # — переход в миссию #
–warp # –egg 250 — переход на уровень # в комнату с оружием. Соберите его и пройдите на send–pad, откуда вы попадете в начало уровня.

Crusader: No Remorse



Введите *JASSICA16*. Вы должны услышать "Crusader: No Remorse". После этого вы можете использовать следующие коды:
Alt–F10 (Ctrl–F10) — неуязвимость
F10 — все предметы и оружие (перед применением избавьтесь от того, что у вас имеется)
Параметры командной строки.
–skill # — установка уровня мастерства (# — от 1–4)
–warp # — переход в миссию #

CyberGladiators

Вверх, Вниз, Вверх, Вниз, Вверх, Вниз, Влево, Вправо, Влево (*W,S,W,S,W,S,A,D,A* на клавиатуре) — неограниченный запас продолжений
Вверх, Вниз, PK+SK (*W,D,J+L* на клавиатуре) — режим диско
Вверх+Вниз, Вверх, Вниз, Вниз+Вправо, (*W+A,W,S,S+D* на клавиатуре) — режим потери конечностей
Для того, чтобы сыграть за Carnigore — выделите *Master Pain* и нажмите *SK, PP* и *PK* (*L,I,J* на клавиатуре).
Для того, чтобы сыграть за Schrapp — выделите *Psyclopps* и нажмите *PK, PP, SK* и *PP* (*J,I,L,I* — на клавиатуре).
SK — удар ногой
PK — сильный удар ногой
PP — сильный удар рукой

Cyberia

Введите во время игры *GREER* — получите невидимость.
Для доступа к компьютеру используйте пароль *EINSTEIN*.
Во время схватки с мутантами в Cyberia Complex — нажмите *ENTER*. Будет послана волна shock wave, с помощью которой вы сможете мимо них пробраться.

Cyberjudas

В этой игре имеется три фазы активности Cyberjudas. Чем продвинутее фаза, тем более мощными будут его действия. Для того, чтобы начать игру на продвинутой фазе — стартуйте ее с параметром:
CJ /PX , где X — одна из фаз (от 1 до 3).
Примечание: для того, чтобы вы могли увидеть различные фазы вам нужно выбрать в основном меню *CYBERJUDAS GAMBIT*.
Другой cheat позволяет узнать, кто такой Cyberjudas. Стартуйте игру с параметром:
CJ /SKUNKWORKS и введите в системном меню *DEEPTHROAT*. Вы должны узнать, кем является Cyberjudas на этой фазе.

Daedalus Encounter

Для пропуска сцены — в основном меню выберите игру, нажмите *Alt–F5*, выберите *JUMP TO* — вам будут предложены на выбор сохраненные игры для всех сцен. Для пропуска головоломки — нажмите и не отпускайте *Alt–Shift*. Нажмите первую букву названия головоломки. Для пропуска орбитальной головоломки — нажмите *Alt–Shift–I*.

Daggerfall

Первой буквой специального заклинания поставьте *$*. При его применении будет расходоваться только четверть стандартного количества магии. Если первой буквой поставить *!*, то один раз в день заклинание можно будет применять, не расходуя магию вообще.

Если вы вошли в очередное подземелье и обнаружили некий предмет — возьмите его и сразу же выйдите обратно. Предмет должен возникнуть на прежнем месте.

Dark Angael

Нажмите комбинации клавиш на стартовом экране, когда услышите голос Эзразля, произносящий "*Dark Angael*":

SHIFT–G — режим бога
SHIFT–I — все предметы в Inventory
SHIFT–P — полный набор супервозможностей
В режиме *multiplayer* данные cheats не работают.

Dark Forces

LABUG — режим жука — позволяет протискиваться сквозь узкие щели и значительно уменьшает размер героя, когда тот приседает
LACDS — включение/отключение режима карты
LADATA — текущие координаты
LAIMLAME — включение неуязвимости
LAMAXOUT — все предметы
LANTFH — телепортация уровнем ниже или выше с сохранением текущих координат персонажа
LAPOGO — отключение проверки высоты — позволяет вам забираться на высокие выступы без специального снаряжения
LAPOSTAL — все оружие (полностью заряженное)
LARANDY — увеличение скорострельности всех типов оружия в течение 50 секунд
LAREDLITE — заморозка противников. Противники получают повреждения, но для их проявления этот режим необходимо отключить
LASKIP — окончание текущей миссии
LAUNLOCK — получение всех ключей, карт с кодами, *broken Dark Trooper gun, data tape, ice cleats* и *Phrink metal*

Коды уровней:
LASECBASE — уровень 1
LATALAY — уровень 2
LASEWERS — уровень 3
LATESTBASE — уровень 4
LAGROMAS — уровень 5
LADTENTION — уровень 6
LARAMSHED — уровень 7
LAROBOTICS — уровень 8
LANARSHADA — уровень 9
LAJABSHIP — уровень 10
LAIMPCITY — уровень 11
LAFUELSTAT — уровень 12
LAEXECUTOR — уровень 13
LAARC — уровень 14

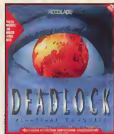
Darklight Conflict

Во время игры зажмите *TAB* и нажмите *PgUp*. Отпустите обе клавиши и нажмите *P*. В нижней части экрана появится надпись *Cheat Enabled*. В результате этой манипуляции вы стали неуязвимым.

Dark Sun 2

Для получения доступа к cheats запускайте игру с параметром: *DSUN –K911*. После этого вы сможете во время игры применять следующие уловки:
T — повысить уровень
M — восстановить полностью всю магию
Alt–F2 — увеличить силу атаки
Alt–F4 — обучиться всем заклинаниям

Deadlock



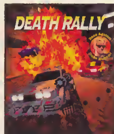
Ctrl–F1 — запуск режима cheats
GHOTI — завершение текущего исследования
FRODO — увеличение населения
MAKE IT SO — 5,000 кредитов и 100 каждого ресурса во всех колониях
TOUCHE — позволяет просмотреть видеофрагменты

DeathDrome

Коды уровней.
2REVOLT — The Abyss
3ACCUSED — The Outpost
SHORT4TIME — Citadel
5GETAWAYS — The Inferno
BOLT6DOWN — The Wall
ARREST7 — The Spike
LASTMEAL8 — Purgatory

Death Rally

Для получения бонуса в защите введите в качестве имени — *Duke Nukem*.



Коды вводятся во время гонки.
DRUB — неуязвимость
DREAD — неограниченный боезапас
DRAG — неограниченное *turbo*
DRINK — ракетное топливо
DRUG — "тормозной" эффект
Коды вводятся в меню.
DROOL — получить $500000
DRAW — получить $1000
DROP — снять 10 поинтов
DRIVE — прибавить 10 поинтов

Deathtrap Dungeon

Начните новую игру и выходите из Deathtrap Dungeon. В каталоге *ASYLUM* после появившегося слова *PROGRESS* поставьте число *1023*. Сохраните файл. После этих немудреных операций в Single Player'е вам станут доступны все миссии.

Deer Hunter

На экране карты можно вводить следующие коды:
dhbambi — показывает на карте местоположение животных
dhdoeinheat — дичь всегда стоит мордой к вам
dhstealth — дичь вас не видит
dhbuckdown — дичь от вас не убегает от вас, когда вы промахиваетесь

Descent

Для безопасного использования приведенных ниже кодов мы рекомендуем вам переконфигурировать управляющие клавиши игры (в частности — смертоносную *b*).

Коды для *shareware* и зарегистрированной версии.
GABBAGABBAHEY — разрешение ввода кодов. Все достижения обнуляются.
AHIMSA — включение/отключение стрельбы роботов
ALT-F — показать карту
BUGGIN — включение/отключение режима *turbo*
FARMERJOE — переход на другой уровень
FLASH — показать путь к выходу
GUILE — включение/отключение *cloak*.
MITZI — все ключи
RACERX — включение/отключение неуязвимости
SCOURGE — все оружие для версии shareware, все боеприпасы
TWILIGHT — максимизация всех щитов
Коды для зарегистрированной версии.
ASTRAL — включение/отключение режима призрака (только для версии 1.4)
BIGRED — все оружие и боеприпасы
BIOPSYTOYS — уничтожение реактора на текущем уровне
BRUIN — дополнительная жизнь
LUNACY — роботы передвигаются быстрее, но стреляют реже (только для версии 1.4)
POBOYS — уничтожение реактора на текущем уровне (только для версии 1.4)
PORGYS — все оружие и стрельба в турбо режиме (только для версии 1.4)

Descent II

ALIFALAFEL — все *powerups*
ALMIGHTY — неуязвимость
BITTERSWEET — создает на экране эффект перехода
CURRYGOAT — все ключи
EATANGELOS — самонаводящееся оружие
ERICAANNE — стены и пол отражают выстрелы
FREESPACE — переход на любой уровень (с 1 по 24)
GODZILLA — оружие причиняет максимум вреда
GOWINGNUT — психический *Guide-Bot*
HELPVISHNU — второй *guidebot* или восстановление погибшего
JOSHUAAKIRA — полная карта текущего уровня
LPNLIZARD — самонаводящееся оружие
MOTHERLODE — все оружие с полным боезапасом
PIGFARMER — введите один раз — увидите надпись *Hi, John!!!*. Уменьшает размер экрана. Повторный ввод вызовет надпись *Bye, John*.
ROCKRGRL — автокарта
SPANIARD — первое применение — уничтожит всех роботов на уровне. Второе — уничтожит робота-босса или Guide-Bot (если босса уже нет). Третье — уничтожит Guide-Bot.
WHAMMAZOOM — переход на другой уровень
ZINGERMANS — неуязвимость

Destruction Derby

!DAMAGE! — выберите гонку *Wreckin' Racing* и введите этот код в качестве вашего имени для получения неуязвимости
#PLAYER — проделайте те же операции для получения возможности определять число машин

Destruction Derby 2

Выберите *Begin a racing season*. Введите в качестве имени *MACSrPOO* (именно так, как указано). Щелкните на *End*. Выйдите из режима гонки. Войдите в режим тренировочных заездов. Вы сможете ездить на любой из семи трасс. Также станут доступны четыре кубковые трассы.

Deus

Для активации режима cheats выполните следующие шаги: войдите в меню опций и поместите курсор мышки в левый верхний угол экрана. Нажмите одновременно клавиши *Alt*, *Ctrl* и *C*. После этого должна прекратиться анимация курсора.
С помощью цифровой клавиатуры введите *3615*, нажмите *Enter* (также на цифровом паде). Пока вы вводите цифры в верхнем левом углу должны появляться числа. После нажатия *Enter* анимация курсора должна возобновиться. Вы вошли в режим cheats.
Вернитесь на основной экран. Нажмите *Ctrl-T*, чтобы получить все оружие, все необходимые по сценарию предметы (при этом оригиналы останутся на своих местах), а также — чтобы выставить ваши характеристики на максимальный уровень.
Примечание: не жмите *Ctrl-T*, если вы находитесь в одном из двумерных экранов или плывете.

Diablo

Дублирование предмета.
Поместите любой предмет перед Town portal. Щелкните мышкой на предмете и зайдите в портал. Когда окажетесь в городе — предмет будет в вашем inventory. Вернитесь через портал обратно — предмет окажется там, где вы его положили.

Die by the Sword

Зажмите *F1* во время игры и наберите...
mukor — режим бога
qsave — Quick Save
pause — пауза
golrg — делает вас большим
btiny — уменьшает вас
tough — сложный уровень
mecam — вид от первого лица
gocam — стационарная камера
bamff — переходит вас на место, где необходимо что-либо сделать для завершения уровня
gamma — изменяет яркость
dedly — усиление оружия
sepku — самоубийство

Die Hard Trilogy

Во время игры нажмите *Esc* (пауза). Затем нажмите *R* и *2* и не отпуская их введите:
Для *Die Hard 1*:
Вправо, Вверх, Вниз, E — включить неубиваемость
Вправо, E, Вниз, O — 50 гранат, дымовых шашек и др.
Вправо, Вверх, Вниз, Вниз, E, Вправо — оружие (сначала Shotgun, при повторном нажатии — следующее оружие и т.д.)
Вправо, E, E, вниз — все становятся толстыми
Для *Die Hard 2*:
Вправо, E, Влево, O, A, Вниз, E — много ракет и гранат
Влево, A, Вправо, Вниз — прицел не дрожит
Вниз, E, A, Вниз — все становятся скелетами
Для *Die Hard 3*:
Влево, O, Вверх, Вниз, E, Вправо — бесконечное число жизней
Коды желательно набирать быстро. Если после набора пауза отключилась, то код сработал.

D.O.G. — Fight For Your Life

Коды вводятся во время игры.
MMSUICIDE — самоубийство.
MMTRIGGERHAPPY — дополнительные патроны.
MMFERRARI — включить/выключить машину.
MMACTIVATE — завершить уровень.
MMPARANOID — ускоритель.
MMMACHO — модернизация оружие.
MMLEVITATE — включить/выключить левитацию.
MMFAITHNOMORE — бессмертие.

Dominion

Во время игры нажмите Enter, после чего можно печатать. Затем нажмите Enter.
lushee — повышает ресурсы на 30 — "народа" и 5000 — материи соответственно
infrared — открывает всю карту
combustion — уничтожение всех юнитов и строений. Но т.к. из уничтоженных зданий выбегает еще немного юнитов — рекомендуется ввести еще один раз
zipper — ускоренное строительство
Для получения сразу большого количества ресурсов придется покопатся в save'е. Файлы сохраняются в каталоге, куда вы проинсталлировали игру с расширением .wsp.
Найти информацию о ресурсах не сложно, а данные о юнитах расположены четырьмя байтами раньше.

DOOM/Ultimate Doom и DOOM II/Final Doom

IDDQD — включение/выключение неуязвимости
IDFA — оружие и боеприпасы
IDKFA — боеприпасы, ключи и оружие
IDCLIP — включение/отключение прохождения сквозь стены (Doom II/ Final Doom)
IDSPISPOPD — включение прохождения сквозь стены для DOOM 1
IDCHOPPERS — получить бензопилу и зашифрованное сообщение
IDDT — при включенном режиме автокарты позволяет переключать режимы: обычная карта, полностью открытая карта, открытая карта с предметами и противниками

IDBEHOLD — получить *berserker pack*
IDBEHOLDV — получить временную неуязвимость
IDBEHOLDI — получить временную невидимость
IDBEHOLDA — включить режим автоматической карты
IDBEHOLDR — получить антирадиационный костюм
IDBEHOLDL — получить *light-amplification visor* — ночное видение
IDCLEVxy — телепортирование на уровень *y* (1–9) эпизод *x* (1–3) для Doom, (x=1–32 для Doom II)
IDMYPOS — показывает координаты и направление движения
IDMUSx — изменение музыки, *x* — музыка уровня (Doom II/ Final Doom)

DragonHeart

Войдите в экран меню, нажмите ***DLDRDU*** (*D* — вниз, *L* — влево, *R* — вправо, *U* — вверх). После этого вы получите возможность перейти на любой уровень. Для повышения силы и выносливости применяйте связку *UUUBBB*, где *B* — блок.

Duke Nukem 3D

DNALLEN — произносит сообщение
DNCLIP — проходить сквозь стены (работает нестабильно)
DNCOSMO — еще одно сообщение
DNHYPER — эффект стероидов
DNBETA — и еще одно сообщение
DNSKILL# — установка уровня мастерства
DNCOORDS — показать координаты героя
DNRATE — показать частоту кадров
DNITEMS — дает *power up*'ы
DNKEYS — все ключи
DNDEBUG — отображает информацию отладчика
DNINVENTORY — *power up*
DNWEAPONS — все оружие и полный боезапас
DNMONSTERS — выставить/убрать монстров
DNCASHMAN — при нажатии клавиши *USE* швыряются деньги
DNVIEW — аналогично F7 — вид на героя со стороны
DNSCOTTY## — переход на уровень (номер эпизода и номер уровня из двух цифр). Например, для перехода на уровень 7 эпизода 1 нужно ввести: *DNSCOTTY107*. Обязательно проставляйте нули!
DNSTUFF — все оружие, ключи и *power up*
DNCORNHOLIO — открыть всю карту
DNKROZ`– аналог *DNCORNHOLIO*

Duke Nukem 3-D: Atomic Edition

DNGODLY — включение режима Бога
DNUNGODLY — отключение режима Бога
DNCORNHOLIO — переключение режима Бога
DNKROZ — переключение режима Бога
DNWARP№# — переход на уровень № эпизод #

DNSCOTTY№# — переход на уровень № эпизод #
DNAMMO — полный запас боеприпасов
DNVIEW — режим преследования — наблюдайте за героем с расстояния в несколько шагов при нажатой клавише *F7*
DNWEAPONS — все оружие
DNUNLOCK — открыть все двери
DNITEMS — ключи, предметы и т.п.
DNSTUFF — ключи, оружие, боеприпасы
DNRATE — отображает частоту кадров (два числа в верхнем левом углу)
DNSKILL# — начать повторно уровень с уровнем мастерства # (от 1 до 5)
DNCLIP — проходить сквозь стены (PC может подвисать)
DNHYPER — употребить стероиды
DNENDING — закончить эпизод
DNCASHMAN — при нажатии на клавишу пробела Duke швыряется деньгами.

Dungeon Keeper: The Deeper Dungeons

Пропишите *45 63 32 30 45 63 32 30* по адресу *143FD7* и вы станете богаче на довольно круглую сумму.

Dungeon Master 2

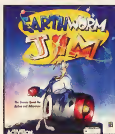
Заклинания.
X — мощность 1–6
x1 — зелье защиты
x2 — зелье лечения (нужна пустая бутылка)
x4 — магический факел
x6 — снятие магических эффектов
x12 — синий шар
x14 — групповая защита

x15 — зелье–щит (нужна пустая бутылка)
x25 — Cure potion
x31 — отравленное облако
x44 — Fireball
x51 — Magic missile
x52 — ослабление нематериальных существ
x61 — ядовитое зелье (нужна пустая бутылка)
x143 — групповая защита
x153 — зелье мудрости (нужна пустая бутылка)
x154 — зелье бодрости (нужна пустая бутылка)
x243 — групповая защита
x321 — групповая защита от огня
x322 — групповая защита
x323 — групповая защита
x324 — групповая защита
x326 — групповая невидимость
x331 — удар
x332 — толчок
x335 — Lightning bolt
x342 — танцующая группа
x345 — специальный свет (лучше факела)
x352 — зелье ловкости (нужна пустая бутылка)
x451 — зелье силы (нужна пустая бутылка)
x454 — защита от огня
x546 — темнота
x621 — атакующий minion (пригодится для очистки комнаты от нечисти)
x622 — висячая штуковина со щупальцами (таскает ваши вещи)
x624 — охраняющий minion (полезен для того, чтобы отдохнуть во враждебной обстановке)
x655 — зелье маны (нужна пустая бутылка)

EarthSiege

Начните новую кампанию или возобновите старую. В главном меню выберите любую одиночную миссию. Пройдите в помещение для брифинга и выберите вооружение. Выберите самый большой механизм и вернитесь к брифингу. Отмените одиночную миссию. В главном меню — возобновите кампанию. Выиграйте следующую назначенную миссию и сохраните игру. Загрузите сохраненную игру — вам станут доступны все полностью оснащенные механизмы.

Earthworm Jim



ITSAWONDERFUL — дополнительная жизнь
HATMAN — превращает *Jim* в *Hatman*
ONANDONANDON — максимальное число *continue*
POPQUIZHOTSHOT — 1000 патронов
SLAUGHTERHOUSE — доступ к пяти первым уровням
IDDQD — показывает команду разработчиков EWJ и выводит сообщение *Nice try! This isn't Doom*
IDKFA — показывает фото бета–тестеров игры

Elder Scrolls: Arena

Ответы на загадки:
Crushed beneating trampling feet — *GRAPE*
Elvish Mithril and Argonian Silver — *TIME*
From the beginning of Eternity — *E*
I am the architect of this hall — *THEODORUS*
I am twice as old as three times the age — *108*
I come out of the earth — *ONION*
I daily am in Elswey — *SUN*
I run smoother than any rhyme — *WATER*
I tie and hold, capture and bind — *LOVE*
I touch your face, I'm in your words — *AIR*
In a marble hall as white as milk — *EGG*
More beautiful than the face of your god — *NOTHING*
My second is performed by my first — *FOOTSTEP*
There is a thing, which nothing is — *SHADOW*
Two bodies have I, both joined in one — *HOURGLASS*
What flares up, and does a lot of good — *TORCH*
What force and strength cannot get through — *KEY*

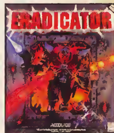
Elite II — Frontier

Во время игры введите *ww jump*. Нажмите клавиши *Вперед* и ***Тормоз*** одновременно. Корабль совершит прыжок.

Elite III

Нажмите *P+Shift+Control* и введите *ARON*. Вы должны получить 1000 монет.

Eradicator



Для коммерческой версии:
RAGAMUFFIN — неуязвимость
ARMS — все боеприпасы
GIFT — все предметы
DIG — прохождение сквозь стены (отключение *clipping*)
OVERDRIVE — включение powerup для microchip
SPUTNIK — открытие автокарты
AMOBJECT — включение предметов на автокарте
VICI — закончить прохождение текущего уровня
BLOAD — загрузить определенный уровень
GOBBET — самоубийство
AIMOVE — выключить AI противника
FRAME — показать частоту кадров
FMK — полное здоровье
OUCH — нанести себе повреждение
GRAV — уменьшить силу тяжести
BLUB — включить/выключить замедленное движение
GUNS — отнять у персонажа боеприпасы
DUNHOUR — уничтожить всех противников
POED — невесомость
OREILLY — получить радар (radar tracker)
76TRUMBOS — показать звуковые эффекты
GPS — показать координаты
\\\\ — повторить последний cheat
Для демонстрационной версии:
FUSHIPI — неуязвимость
GUNS — все боеприпасы
XMAS — все предметы
TUNNEL — прохождение сквозь стены
BLOODLUST — включение powerup для microchip
2KRAD4U — самоубийство

Eraser

Пройдите в первый дом. Стреляйте по левому дереву, пока не израсходуете все боеприпасы. Нажмите три раза *Ctrl–5*. Вы получите неограниченный боезапас. Для того, чтобы избежать перестрелки, нажмите одновременно клавиши *Ctrl–W*.

Excalibur 2555 AD

Включите паузу (клавиша *Esc*). Удерживая *F12*, набирайте комбинации на стрелках курсора — комбинации указаны ниже. После того, как вы введете код, отпустите *F12* и выйдите из паузы. Если код введен верно, то появится соответствующее сообщение.
Открыть все двери — ***вверх, вверх, вправо, вправо, вверх, вверх, вверх, вверх***
Полное здоровье — ***вверх, вверх, вверх, влево, влево, влево, влево, влево***
Максимальная сила удара — ***вверх, вверх, влево, влево, вправо, вправо, влево, влево***
Пропуск уровня — ***влево, вправо, влево, вверх, вправо, вверх, вверх, вверх***

Extreme Assault

Существуют два варианта облегчения себе жизни, которые действуют для разных версий игры. На экране основного меню введите "*levelx* " (с пробелом!), если все было сделано правильно — появится соответствующее сообщение. После этого вы сможете выбрать миссию — нажмите комбинацию *Alt* и цифровых клавиш *1-6*, например, *Alt-3*.
Во время игры можно использовать следующие комбинации:
Alt-1 — полный боезапас.
Alt-2 — модернизация выбранного оружия.
Alt-3 — полная энергия.
Alt-4 — неуязвимость.
Alt-5 — LOL.
Alt-6 — завершение миссии, иногда нужно применить дважды.
Alt-7 — отключение противников.
Alt-8 — переключение на вертолет.
Alt-9 — переключение на танк (будьте осторожны, если до этого у вас был вертолет).
Alt-0 — скоооооросто!!!

F-15

Хотите оживить тусклый multiplayer Jane's F-15? Для этого достаточно отредактировать registry host-машины. В папке *HKEY_LOCAL_MACHINE/SOFTWARE/Jane's Combat Simulations/F-15/MultiHost* измените значение параметра *HOSTLOADOUT* на *0x00000006*. Тем самым вы подвешиваете под крылья вашего F-15E две ракеты AIM-9M, две ракеты AIM-120, а также (внимание) две ракеты AGM-65G и четыре бомбы Mk-84.

F29 — Retaliator

Введите в качестве имени:
THE DIDYMEN — получите звание полковника и неуязвимость
CIARAN — ваше имя изменится на *OCEAN OK*, получите полную мощь

Falcon 3.0

CTRL-ALT-5 — автовыравнивание самолета
SHIFT-T — показать время суток
SHIFT-U — взгляд вниз
TAB-P — обзорная камера
TAB-P-D — разрешение режима отладки
В режиме камеры:
~ — выход из режима камеры
\+ — увеличение скорости
\- — снижение скорости
F3 — поворот вправо
F4 — поворот влево
Ctrl — точная настройка
Shift — разрешение разворотов по вертикали

Fallen Heaven

Интересующие нас файлы находятся в каталоге *falen\units*:
для людей (human) — *human.unt*
для пришельцев (alien) — *alien.unt*
Смена параметров юнитов.
Movement — движение — ставить *HOVER* — это даст возможность перемещения по воде и т.п.
Cost — стоимость — можно сделать поменьше, например 0
ProductionTyp=TROOP/FACTORY/HOVER — можно перевести производство данного юнита на другой завод (примечание — максимум юнитов, производимых одним заводом — четыре).
TimeUnits = ActionPoints т.е. число ходов юнита за один turn'е (максимум — 1000).
Initiative=1 — инициативность
Hp — хит-поинты (максимум 1200)
Upkeep — ставить 0, чтобы юниты не расходовали кредиты
Менять параметры оружия.
Name — название, используемое в предыдущем разделе
Range — максимальная дальность (в клетках) — максимум 49
Precision — точность, нужно ставить -3 (-3...3)
DamageContact — разрушение при прямом попадании (максимум 10000). Этого хватит, чтобы разрушить что угодно. *DamageClose*, *DamageFar* — то же самое (надо же разделить оружие на точное, среднего и массового поражения!).
Изменять параметры зданий.
Hp — хит-поинты
Cost — стоимость (ставьте 0)
ProductionCash — ставить для mining facility/refinery — достаточно 500
ProductionResearch — ставить для Laboratory/reserch center — 500
ProductionEnergy — ставить для energy plant/energy center — 500
ConsummationEnergy, *ConsummationCash*=0 Если везде проставить ноль, не понадобится делать предыдущие 3 шага.
Параметры командной строки для стартового файла игры.
-MQWIERDSTUFF — доступ к секретным уровням.
-MQCASH — увеличение/уменьшение количества кредитов с помощью Ctrl-'+' и Crtl- '-' соответственно.

Fatal Racing

SUICYCO, MAYTE, 2X4B523P, TINKLE, LOVEBUN — "читовые" автомобили
DR DEATH — режим уничтожения
SUPERMAN — неуязвимость
TOPTUNES — альтернативные FX
CUP WON — завершающий ролик
CINEMA — широкий экран
FORMULA1 — доступ ко второму набору машин
MREPRISE — доступ к бонусовому кубку
I WON — победный ролик
CUP WON — следующая гонка будет последней в сезоне

FIFA '97

Для разрешения ввода cheats — установите дату в системных часах компьютера на 29 февраля 1997 года и выберите команду Сингапура.
CANTONA — позволяет игроку послать мяч зрителям
KAYU — рефери прогуливается в нижнем белье
KELONG — доступ к скрытым игрокам (Abbas Saad и Michael Vana)
LAOCHIAO — аналогично предыдущему (Quah Kim Song и Dollah Kassim)
LTH — противник забивает голы в свои ворота

FIFA International Soccer

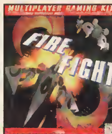
Для получения 10 голов введите *dddttt))soccer*.

FIFA International Soccer '97

Выставьте дату в системе на 29 февраля 1997 года. Запустите игру. Выберите команду Сингапура. Можете применить следующие коды.
CANTONA — игрок выполняет удар Kung-Fu в сторону зрителей
KAYU — судьи в исподнем
KELONG — получить игроков *Abbas Saad* и *Michael Vana*
LAOCHIAO — получить игроков *Quah Kim Song* и *Dollah Kassim*
LTH — противник забивает в свои ворота

Fighter Anthology

Находясь в основном меню игры, зажмите правые клавиши *Alt+Shift+Ctrl*. Не отпуская их, щелкните на кнопку "*Single Mission*". Теперь вам станут доступны 130 миссий вместо оригинальных 29-ти. Эти миссии взяты из старых игр компании *Jane's Combat Simulations*.



Fire Fight

Одновременно нажмите *C,W* и *+*. Вызов меню cheats — нажатием клавиши *F12*.

Flashback

QUENCH — уровень 1
GHOST — уровень 2
LEGEND — уровень 3
BULLET — уровень 4
DISRUPT — уровень 5
TREMOUR — уровень 6

Flight of the Amazon Queen

Коды вводятся во время игры.
GRIMLEY — общая информация
KOWAMORI — высокая скорость
NEUROTOX — выбор любой комнаты
GRIMLEYZ — выбор мелодии на CD
ZEROXPARK — проиграть мелодию

Forsaken

Наберите в главном меню:
BUBBLES — включение режима кодов
IAMZEUS — включение неуязвимости, все лучевое вооружение, бесконечные боеприпасы и несколько power_up'ов
FULLMONTY — возможность перехода на любой уровень
JIMBEAM — усовершенствование лучевого оружия
LUMBERJACK — комплект ракет и их апгрейд

Frogger

Нажмите *Esc* и наберите:
NO MORE ROAD SPLATS — бесконечные жизни
SHOW ME MORE ZONES PLEASE — открыть все зоны
WAY TOO HARD FOR THE LIKES OF ME — открыть все уровни

Full Throttle

Для одержания победы во время схваток на дороге *Old Mine road* жмите одновременно на клавиши *SHIFT-V*. А если несколько минут не прикасаться к клавиатуре — появится вращающееся меню автомобилей.

Fury 3

GIVITIUP — все оружие
JUMPNIT — переход на следующий уровень
SSMOKIN или *URDUSTD* — турбо-режим
TRYMEON включение/выключение неуязвимости
TUFENUF — щиты
WORMITx — переход на уровень *x*
JUMPNIT — переход на следующий уровень
PACKIN1 — полный боекомплект для Servo Laser
PACKIN2 — полный боекомплект для Isokinetic Gun
PACKIN3 — полный боекомплект для Rapid Laser
PACKIN4 — полный боекомплект для The D.O.M.

PACKIN5 — полный боекомплект для Viper
PACKIN6 — полный боекомплект для Baryon Gun
PACKIN7 — полный боекомплект для Superbomb
SCOPEIT — Ocilloscope
STPNSHP — парение при нажатой клавише *Ctrl*

FX Fighter

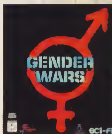
Для выбора уровня нажмите B, M, K, H, D.

G-Nome

В главном меню нажмите *CTRL+F1*. Затем введите следующие слова (заглавными буквами).
REDTOP TROD — сделать доступными Single Player Mission
HAD A NUDE ON — активирует комбинацию неубиваемости (см. ниже)
BRASS CLUE — активирует комбинацию перезарядки оружия
CHASTE COED — посмотреть заключительную заставку
ROTTED DROP — активирует комбинацию уничтожения цели
Если код набран верно, то вы услышите характерный звук.
Во время игры (при веденных кодах) нажмите:
CTRL+I — неуязвимость
CTRL+Z — перезарядить оружие
CTRL+F — уничтожить текущую цель

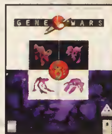
Gender Wars

Перед миссией сохраните игру под именем *BUY A PLAYSTATION*. Вы приобретете неуязвимость и бесконечный боезапас. В случае сохранения под именем *WORLD OF FISH* — получите возможность выбора уровня. На экране опций выберите *QUIT TO TITLE*, начните новую игру, выберите пол и действуйте в соответствии с указаниями на экране.



Gene Wars

Во время игры введите с клавиатуры *SALMONAXE*, после чего можете пользоваться приведенными ниже кодами.
B — мгновенная постройка или модернизация
C — получение доступа ко всем «чистокровкам» (*purebreds*) и гибридам (*hybrids*)
D — статус памяти
L — вызов дополнительных монолитов
S — улучшить технологию
T — все строения становятся прозрачными
W — выиграть миссию
SHIFT-Z — открыть карту
F5 — на месте курсора появится *Duranium bulb*
F6 — сбросить бомбы
F7 — выстрелить по существу
F10 — получить деньги



Gex

Коды уровней:
SVZFKHGP — cemetery 1
BXRFYHGP — cemetery 2
KXVKRHKP — jungle isle 1
SVKLPHKP — jungle isle 2

CVBLPHKP — jungle isle 3
ZVTCYHGP — new toonland 1
CVHCSHKP — new toonland 2
RVTCSHGP — new toonland 3
CVBLPHKP — new toonland 4
YTCHPHKP — kung fuville 1
ZTDHPHKP — kung fuville 2
DXVGRHKP — kung fuville 3
GYVYRHKP — rezopolis 1

Goblins

Коды уровней:

VQVQFDE — уровень 2
ICIGCAA — уровень 3
ECPQPCC — уровень 4
FTWKFEN — уровень 5
HQWFTFW — уровень 6
DWNDGBW — уровень 7
JCJCJHM — уровень 8
ICVGCGT — уровень 9
LQPCUJV — уровень 10
HNWVGKB — уровень 11
FTQKVLE — уровень 12
DCPLQMH — уровень 13
EWDGPNL — уровень 14
TCNGTOV — уровень 15
TCVQRPM — уровень 16
IQDNKQO — уровень 17
KKKPURE — уровень 18
NGOGKSP — уровень 19
NNGWTTO — уровень 20
LGWFGUS — уровень 21
TQNGFVC — уровень 22

Gods

Коды уровней:
1053 3425 8282 4476

G-Police

Введите зти коды в основном меню:
WOOWOO — сирены
SUPACAM — специальная камера
BENIHILL — машины Бенни Хилла
PANTALON — доступ ко всем секретным миссиям (набирается в меню Training)
DOOBIES — непробиваемое защитное поле (невозможно закончить миссию)
MRTICKY — бесконечные боеприпасы (невозможно закончить миссию)
STATTOE — дополнительная игровая информация
Коды уровней:

1) *MADGAV*
2) *DOLMAN*
3) *SONAGAV*
4) *ACEDUF*
5) *JOJOGUN*
6) *WENSKI*
7) *SAEGGY*
8) *MAZMAN*
9) *DAZMAN*
10) *DELUCS*
11) *ANDOOOO*
12) *KIMBCHS*
13) *ANDYMAC*
14) *YERMAN*
15) *OLLIEB*
16) *THEYOLK*
17) *TONYMASH*
18) *ANDYCROW*
19) *BIONIC*
20) *TSLATER*
21) *IAINTHOD*
22) *JONRITZ*
23) *CLAIREC*
24) *STEVEBOT*
25) *ANGUSF*
26) *EUANLEC*
27) *EDFIRE*
28) *STUBOMB*
29) *THONBOY*
30) *JIMMAC*
31) *PUGGER*
32) *ROSSCO*
33) *CAKEBOY*
34) *NIKNAK*
35) *SAGLORD*

Grand Theft Auto

Вводите коды в качестве имени вашего героя. После ввода любого количества данных кодов вы сможете ввести свое нормальное имя. Итак:
itsgallus — доступны все уровни и города
iamthelaw — убрать с трасс полицейских
itcouldbeyou — получить 999999999 очков
suckmyrocket — все оружие, полный боезапас и карточка бесплатного выхода из тюрьмы
itstantrum — бесконечное число жизней
buckfast — все оружие (в игре нажмите *)
porkcharsui — отладочный режим

Hardline

На жестком диске есть каталог *HARDLINE.CFG*, в котором находится файл *SETUP.CFG*. Откройте зтот файл в любом редакторе и добавьте в его конце еще одну строку:
CHEATING IS SOMETIMES USEFUL BUT FOR HOW LONG ??
Начните игру, теперь вы можете пользоваться cheats:
Insert — увеличение показателя здоровья
Home — увеличение боеприпасов для применяемого вами типа оружия
PgUp — увеличение боеприпасов для вспомогательного типа оружия

Harvester

NICK — полное здоровье
BRUCE — режим Бога
DUSTIN — переход на уровень 1
BOSTON STRANGLER — переход на уровень 2
HELTER SKELTER — переход на уровень 3
CHARLES MANSON — переход на финальный уровень
MURDERER — дополнительное оружие
SON OF SAM — дополнительные предметы

Heavy Gear

Во время прохождения миссии зажмите *CTRL+ALT+SHIFT*, а затем *CHECKMATEIN2*. Миссия будет успешно завершена, но очков за нее вы не получите.

HeliCops

/CLOAK — включение/выключение cloaking
/CONFLICT — включение/выключение конфликта противников
/IRONMAN — включение/выключение неуязвимости
/STAGEWIN — успешно завершить текущую миссию

Hellbender

TOTLPWR — 100 процентов знергии
URDEAD# — оружие номер # (от 0 до 9)
MAXMEUP — восстановление 100 % корпуса
IMPUMPO — все оружие
AUNTEM# — переход на планету # (от 1 до 8)
IMSTUCK — пропуск текущей миссии
STEROID — неуязвимость

Heretic

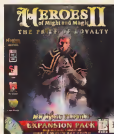
QUICKEN — включение/отключение неуязвимости
MASSACRE — перебить всех на уровне
SKEL — получить все ключи
RAMBO — все оружие и боеприпасы
ENGAGE# — переход на уровень #
KITTY — возможность проходить сквозь стены. Перед тем, как вам понадобится поднять предмет или активировать рычаг — отключите зтот режим
COCKADOODLEDOO — превращает вас в цыпленка на короткое время
ENGAGExy — переход на зпизод *x*, уровень *y*
IDDQD — гибель персонажа: *“Trying to cheat, eh? Now you die!”*

IDKFA — у персонажа исчезает оружие: *"Cheaters don't deserve weapons"*
PONCE — 100% здоровье
RAVMAP — открытие карты
SHAZAM — включение/отключение Tome of Power
TICKER — показать частоту кадров
GIMMExy — получить предметы: *x* — предмет (A–J), у — количество (1 to 9):
A — ring of invincibility — кольцо неуязвимости
B — shadowsphere — невидимость
C — Quartz Flask — 25% здоровья
D — Quartz Flask — 100% здоровья
E — Tome of Power — удваивает силу оружия
F — Torch — увеличение освещенности
G — Time Bomb — бомба
H — Morph Ovum — противники становятся цыплятами
I — Wings of Wrath — возможность летать
J — Chaos Device — рестартовать уровень

Heroes of Might and Magic

101495 — открывает полностью карту

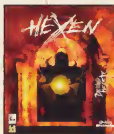
Heroes of Might and Magic II и Price Of Loyalty



1313 — показать заставку для поражения на уровне
32167 — получить пять черных драконов, можно повторить
911 — успешно завершить текущий сценарий
8675309 — открытая карта

Hexen

SATAN — неуязвимость
DELIVERANCE — превращает персонаж в свинью
BUTCHER — убивает всех монстров
CLUBMED — восстановление здоровья
NRA — полный запас маны, оружие и броня
INDIANA — все предметы
LOCKSMITH — все ключи
SHERLOCK — все предметы для головоломок
CASPER — прохождение сквозь стены (no clipping)
SHADOWCASTER# — изменение класса (вместо # введите нужное число: 0 — воин, 1 — клерик, 2 — волшебник)
Where — координаты персонажа
Ticker — показать частоту кадров
Mapsco — переключение степени детальности карты
Mrjones — показать номер версии
Noise — информация по звуковому сопровождению
Visit## — переход на уровень 00–31 или 41 (этот cheat не срабатывает на высшем уровне сложности и в режиме multiplayer)



Коды для shareware версии:
BGOKEY — режим Бога
CRHINEHART — все оружие
BRAFFEL — получить 25 артефактов
MRAYMONDJUDY — все ключи
SGURNO — полное восстановление здоровья
RJOHNSON — прохождение сквозь препятствия
JSUMWALT — координаты *X* и *Y*
EBIESSMAN — превращение персонажа в свинью
REVEAL — изменение детализации карты.
TMOORE — получить предметы
BPELLETIER## — переход на уровень ##
CSTIKA — уничтожение противников
PLIPO# — изменить класс игрока (вместо # введите: 0 — воин, 1 — клерик, 2 — маг)

Hexen 2

демо–версия
Введите в консоли:
IMPULSE 39 — полет
IMPULSE 25 — книга мощи
IMPULSE 40 — повышение уровня
IMPULSE 9 — все оружие и мана
IMPULSE 14 — овца
IMPULSE 23 — факел
IMPULSE 43 — все оружие, предметы и мана
IMPULSE 44 — бросить предмет
Impulse 99 — рестартовать
GIVE H 999 — 999 поинтов здоровья (можете прописать другое число)
GOD — режим бога

Highway Hunter

Параметры командной строки:
START.EXE BEER — неограниченная энергия
START.EXE FREE — неограниченное оружие
START.EXE SKIP — пропустить вводный ролик
*START.EXE L** — переход на уровень *

Hi–Octane

Alt–F1 — самоуничтожение
Alt–F2 — уничтожить противников
Alt–F3 — максимум топлива
Alt–F4 — максимум боеприпасов
Alt–F5 — максимум щита
Alt–F6 — дополнительный круг
Alt–y — включение автопилота
Alt–c — отключение автопилота

Hocus Pocus

FEELGOOD — полное здоровье
BLAKE — ключи
BANANA — лазерная стрельба (только для зарегистрированной версии)
QUARK — быстрая стрельба (только для зарегистрированной версии)

Holiday Island

Во время игры нажмите комбинацию *SHIFT+CTRL+ALT+G*. Получите много ден. знаков.

Hunter Hunted

Перед и после ввода кодов нужно нажать *Enter*. Правильно введенный код подтверждается звуком.

COLE — полное здоровье, все оружие, боеприпасы и неуязвимость
REZVANI, KEYS, SNELLINGS, GENTILE, STEELE, ALDEN — полное здоровье
HAHN, RAYL, BLUE, OCHRE, SAGE, AVACADO, VINCENT — изменение цвета игрока
LUKASZUK, TREVOR — все оружие и боеприпасы
INVINCIBLE — неуязвимость

Hyper 3D Pinball

Выберите один из столов для игры и начните ее. Нажмите *Esc*, затем введите *KERMIT* и нажмите *Enter*. Это активизирует режим *cheats*. Затем снова нажмите *Esc*, наберите одно из нижеперечисленных слов, и нажмите *Enter*.
KICKBACK — шарик не покидает стол
EXTRABALL — дополнительный шар
ALOADOFBALLS — 98 шариков
JOSHUAJEIN — при тряске стола *Tilt* не включается

ID4: Independence Day

Введите один из кодов в качестве вашего имени в главном меню. Выйдите из меню и нажмите *Ctrl–правый Shift–8* для активации режима cheats.
BRENDAN QR, DAB DAB, DOOFUS, GREG FM, KIWI, KYRA NR, RADARMY, ROSA DUONG, SCOTTYWAR, TRI S — каждый из этих кодов разрешает все cheats
FOX ROX — выбор уровня
GO POSTAL — получаете бонус при нанесении поражения противнику, все оружие и быструю перезарядку
GODZILLA — убить civil, убить wing
LIVE FREE — неуязвимость
MR HAPPY — выбор летательного аппарата
TOURIST — выбор уровня

iF 22

Если вам надоело ходить в младших лейтенантах и довольствоваться несколькими сбитыми самолетами, то все что вам необходимо сделать — "слегка" подправить свой файл. Все файлы с данными о пилотах хранятся в каталоге *USERDATA* с именами *ps_*.tag*. Что бы найти свой, задайте поиск файлов в данном каталоге с именем вашего пилота. Формат — текстовый, следовательно править можно любым текстовым редактором.
После строки "*Rank*:" находится ваше звание:
0 — *2Lieutenant*
1 — *1Lieutenant*
2 — *Captain*
3 — *Major*
4 — *Lieutenant Colonel*
5 — *Colonel*
6 — *Brigadier General*
После "*Status:*" ваш статус (полезно, если вас убили):
0 — *KIA*
1 — *MIA*
2 — *Active*
3 — *Retired*
После "*Kills Credited List:*" — сколько единиц вражеской техники строений вы уничтожили:
Второе число — *Fighters*
Третье — *Bombers*
Четвертое — *Helicopters*
Пятое — *Other Aircraft*
Шестое — *Tanks*
Седьмое — *APCs*
Восьмое — *SAM/AAA*
Девятое — *Other Vehicles*
Десятое — *Structures*
После "*Medals Awarded List:*" — ваши честно заработанные медали:
Второе число — *Air Medal*
Третье — *Air Force Medal*
Четвертое — *Purple Heart*
Пятое — *Distinquished Flying Cross*
Шестое — *Air Force Distinquished Service Medal*
Седьмое — *Silver Star*
Восьмое — *Air Force Cross*
Девятое — *Air Force Medal of Honor*

Ignition

Наберите один из нижеприведенных кодов на экране заставки:
STRINGS — снести с трассы все машины противника
SVINPOLE — изменить перспективу охвата камеры
SKUNK — оставить от вашей машины одни колеса
FILMJOLK — временно переворачивает зкран
SLASKTRATT — выбор любой машины
SURMULE — выбор любой трассы
BANARNE — растянуть машины

Imperialism

Начните новую игру, зажмите *CTRL* и щелкните мышкой на глобусе. После этого введите:
PIPPIN — значительные ресурсы угля и железа для красного игрока
HOTHOR — сбалансированные ресурсы для зеленого игрока
KIDASTICKS — сбалансированные ресурсы для красного игрока

Imperium Galactica

Для активации режима введите *KAROLY* при нажатой клавише *Shift*. После этого можете воспользоваться следующими кодами:
C — получить все колонии и все технологии
V — тысяча кредитов

Inca

Для получения полной знергии во время схваток в космосе нажмите одновременно *Ctrl–Alt–левый Shift*.

Incoming

Наберите *NUMBERONEDACRESTREET* в главном меню. Если зто у вас получится, то в меню должна появится опция *CHEAT*, в которой можно включать/выключать разнообразные коды. В частности — режим бога, бесконечные боеприпасы, все оружие и многое другое.

Indiana Jones and the Fate of Atlantis

Для победы в рукопашной схватке просто нажмите *Ins*.

Interpose

Во время игры нажмите *P* для паузы. Далее нажмите *Enter* и быстро введите один из нижеследующих кодов, затем снова нажмите *Enter*.
FISK — полный щит
TRAN — дополнительная жизнь
1501 — много денег (повторите, если надо больше)
ARGH — быстрая стрельба (когда кончится — наберите снова)
Желательно чтобы между первым и вторым *Enter* проходило не более 3–х секунд.

Interstate 76

Во время любой основной (*TRIP*) миссии зажмите левый *Ctrl* + *левый Shift*, а затем наберите *GETDOWN* и отпустите обе зажатые клавиши. Набирать код нужно очень быстро. Если вы все сделали правильно, то компьютер произнесет "*GET DOWN*", и на вас накинуться все машины. Ничего страшного в зтом нет, ничего не предпринимайте. После того, как вас уничтожат, компьютер объявит, что миссия выполнена, вручит призы и даст следующее задание .

Isnogud

CORROD	*EXTERN*	*SPECTR*	*FEDODO*
FISHER	*XFILES*	*PICNIC*	
GOGONO	*GOTERR*	*POILUS*	

Jazz Jack Rabbit

Все коды начинаются с *P* и *Backspace*.

ARJAN — на экране появится надпись HAHAHA
GUNHED — все оружие
TIM — надпись AWESOME
GREETZ — открывает окошко *Arjan Greetz*
DOOM — экран мигает красным. И еще кое-что, о чем мы вам не скажем
LAMER — переход на очередной уровень
MARK — потерять жизнь и начать все сначала
APOGEE — переключение между 16-цветным EGA и нормальной графикой
BOUF — временная неуязвимость
SABLE — сверхзвуковая скорость
CSTRIKE — воздушная доска
HOOKER — бонусовый уровень после основного
BAD — птица *yuk-yuk*
HOCUS — телепортация (при наличии противника выше или ниже героя)

Jet Moto

Чтобы активизировать коды, необходимо:
1) Занять первые места во всех гонках на уровне сложности *Intermediate.* (станут доступны 4 новые трассы).
2) Занять первые места во всех гонках на уровне сложности *Professional.* (станут доступны еще 2 новые трассы)
3) Еще раз занять первые места во всех гонках на уровне сложности *Professional.* (станет доступна последняя трасса)
4) В последний раз занять первые места во всех гонках на уровне сложности *Professional.*
После этого выходите в заставку. Около изображения одного из мотоциклистов появится надпись 'в облачке' — "*Codes enabled*". Теперь на этом же заставочном экране набирайте:
CONTORTIONIST — суперскорость и подвижность на трассе
JETPACKSPECIAL — ракетный двигатель
2XSTUNTS — двойной бонус
ZIPPYNODRAG — нулевое сопротивление
SCREECHNOW — воздушные тормоза
YAHOOLOOKIE — специальная камера
ZOWIEZOOM — бесконечное количество ускорителей
SWOOSHSKATE — гонки по льду
BRAINIACPLUS — зеркальная камера

Johnny Bazookatone

ZARTACLA — уровень 1 — Prison
RINGMYBEL — уровень 2 — Hotel
SCRAMBLED — уровень 3 — Kitchen
ANASTHETIC — уровень 4 — Hospital
ETAGSLLEH — уровень 5 — Penthouse

Jungle Strike

Коды уровней.
2MM67MMM8 — 2 уровень
9Bn#9MMMT — 3 уровень
9BB8BNMM7 — 4 уровень
YVV9DNMM2 — 5 уровень
YVCS6BMM2 — 6 уровень
*MCXXFWMM** — 7 уровень
MCZ9DCMMW — 8 уровень
MCL4YXMM4 — 9 уровень
MCK7NLMMH — 10 уровень
Если вы хотите стать бессмертным — нажмите *Esc*, введите *CHICKEN* и нажмите *Esc* еще раз. Вы получили неограниченное количество жизней, а нажатие клавиши *T* удваивает вашу скорость. Для отмены действия cheat нажмите *F12*.

Jurassic Park

Коды уровней (дискетная версия).
Сыграйте первый уровень. В приведенных ниже кодах замените три последние символы последними тремя символами кода первого уровня.
B14A5+++ — 2 уровень
3B5FB+++ — 3 уровень
0377D+++ — 4 уровень
0179D+++ — 6 уровень
607AF+++ — 7 уровень
EB8FD+++ — 8 уровень
8B8FF+++ — 9 уровень
AB901+++ — 10 уровень
4B903+++ –11 уровень
Коды уровней (CD)
C37EF8D1 — 2
4D9458D1 — 3
15AC78D1 — 4
13AE78D1 — 5
72AF98D1 — 6
FDC478D1 — 7
9DC498D1 — 8
BDC4B8D1 — 9
5DC4D8D1 — 10

Katharsis

Коды уровней
BEE — 1-1
SHIELD — 1-2
WHIRLWIND — 1-3
ELECTRICITY — 1-4
BOMBSHELL — 2-1
BORER — 2-2
SWITCH — 2-3
HEAT — 2-4
LEVIATHAN — 3-1
RAINBOW — 3-2
SPRINGER — 3-3
BAD DREAM –3-4
ANTENNAE — 4-1
SLEDGEHAMMER — 4-2
CAVITY — 4-3
BULLET RAIN — 4-4
GIANTS — 5-1
PRIME TEAM — 5-2
XL SHIPS — 5-3
BLOOD BATH — 5-4

Kingdom O' Magic

Вы можете пополнить *inventory* следующим образом: приведите персонаж в такое место, где не происходит никаких действий и игра не обращается к CD ROM. Ведите (заглавными!) *SCISTUF* и нажмите *Enter*. Введите код предмета и нажмите *Enter* еще раз. Во избежание путаницы мы приводим название предметов без перевода.
SHRN70 — 70's clothes for Shaz
THID70 — 70's clothes for Sidney
BBBAT — aluminium baseball bat
BARREL — barrel
BSPELL — big book o' spells
BGCORK — big cork
BGSPAN — big spanner
BROSHR — brochure
DUNNYP — carte blanche (toilet paper)
CAGE — child in a cage
MALLET — comedy mallet
COW — cow
HANDLE — crank handle
CREDIT — credit sign
DGAXE — dirty great axe
FLAMTH — dodgy flame thrower
DONUTS — donuts
DRCARD — door entry card
DRGBEF — drugged beef
DUVET — duvet (20 tog)
VOUCHR — elven gift voucher
EMPBOX — empty box
ISTICK — eye-on-a-stick
FIST — fist o' the western star
CANDLE — giant candle
RAISEN — giant raisins
GMANCT — gingerbread man cutter
GOLORN — golden ornament
PLATSH — golden platform shoes
DWARF — goliath the dwarf
HARSPY — hairspray
HAMSTR — hamster

HANMIR — hand mirror
HARFLS — harpic flushmatic
HAY — hay
ICE — ice
JARLIT — jar o' lightning
ACTION — kingdom O' Magic action figure
LIGHTR — lighter
INSTRU — list of instructions
LNGSCK — long sock with a cricket ball
MAGBNS — magic beans
MICPHN — microphone
MOBPHN — mobile phone
ORCDIS — orc disguise
PLNTR1 — palantir stone
PAPBAG — paper bag
PARROT — parrot
PARSAC — parrot in a sack
POTGRL — potassium grail
RLLPIN — rolling pin
ROPE — rope
SABER — saber o' light
SACK — sack
BKNOTS — sailors big book o' knots
SGMAN — secret plans
SHEEP — sheep
SMKEY — small key
SPRHAR — spare hair
SPLAIR — spell o' airstrike
SPLCAB — spell o' cabbage
SPLDWF — spell o' dwarf
SPLFLT — spell o' floater
SPLINC — spell o' incontinence
SPLINV — spell o' invisibility
SPLKIK — spell o' kick in the shins
SPLKOL — spell o' kolgate shield
SPLGAS — spell o' left the gas on
SPLSLO — spell o' sloooo moooo
SPLTLP — spell o' teleport
SPLWZB — spell o' wizbang
CHAINS — steam powered chainsaw
STILTP — stilt plans
SUITAS — suit o' finest asbestos
DOSWRD — suspicious french stick
SWORD2 — sword o' much greatness
SWORD1 — sword o' normalness
TALODC — talisman o' dancing
TRENDI — trendai glasses
TUPRWR — tupperware
VSBOOK — visitor's book
CTPROD — wand o' cattle prodding
WEDGIF — wedding gift
WEDLST — wedding list and invitation
WSHEET — white sheet
WIG — wig
WOOL — wool
WUNDER — woolen underthings
YELFEL — little yellow fellow
Для изменения времени суток:
SCIDAY — да будет день
SCINIGHT — да будет ночь

KKnD

Доступность всех миссий в опции *Play Mission.*
В каталоге *KKND* есть файл kknd.sve (если его не окажется — создайте). Впишите в него одной строкой приведенный набор цифр. Размер файла должен составить 96 байт.
01400203112401102304509612005206
32431180220990110141220470990190
35028127035050110138222108034058

Last Rites

В командной строке можно использовать следующие параметры:
LR /LEV /MUS /MSN /SKIP /NOMUSIC /VGA
/SKIP — пропуск второстепенных экранов при загрузке уровня
/LEV — позволяет начать игру с любого уровня (но с оружием и здоровьем как для первого уровня). Команду для запуска игры нужно выдавать в следующем виде (где *xx* — номер миссии): *LR /LEV LEVELS\MISSxx*
При этом брифинг и цель предстоящей миссии будут проведены как для уровня 1. Сохранение игры и загрузка сохраненных ранее игр также работают. В случае, если вам пришлось выходить из игры, для возможности загрузить игру, сохраненной в режиме применения читов, нужно опять запустить игру с параметрами. Ниже приведена таблица соответствия уровней (всего их одиннадцать):
LEVELS\MISS01 — Уровень 1
LEVELS\MISS07 — Уровень 2
LEVELS\MISS04 — Уровень 3
LEVELS\MISS05 — Уровень 4
LEVELS\MISS06 — Уровень 5
LEVELS\MISS08 — Уровень 6
LEVELS\MISS09 — Уровень 7
LEVELS\MISS10 — Уровень 8
LEVELS\MISS11 — Уровень 9
LEVELS\MISS12 — Уровень 10
LEVELS\MISS13 — Уровень 11

Lemmings

Коды уровней для FUN:

02 — *IJJLDNCCCN*	17 — *CAJHLFLBOT*
03 — *OHNLHCADCN*	18 — *IJHLNHBCOP*
04 — *HNLHCIOECW*	19 — *OHLFHBADDV*
05 — *LDLCAJNFCK*	20 — *JLNACIOEDJ*
06 — *DLCIJNLGCT*	21 — *NNHCAKLFDS*
07 — *HCANNNLHCW*	22 — *NHCMJLNGDO*
08 — *CINNLDLICJ*	23 — *HCAOLLNHDW*
09 — *CEKHMDLJCO*	24 — *BINLLFHIDV*
10 — *MKHMDLCKCX*	25 — *BAJHMFHJDX*
11 — *NHMLHCALCT*	26 — *IJHMFLCKDV*
12 — *HMDLCIOMCJ*	27 — *NHMFHBALON*
13 — *MDLCAKLNCS*	28 — *HMNHCINMDP*
14 — *LHCIKLOOCR*	29 — *MFHBAJLNDP*
15 — *HCEONOLPCU*	30 — *FHBIJLMODY*
16 — *CMOLMDLQCV*	

Коды уровней для TRICKY:

01 — *HBANLMFPDV*	16 — *DIBIJLMOEY*
02 — *BINCMFHQDO*	17 — *IBANLMDPEV*
03 — *BAJHLDIBEO*	18 — *BINLMDIQEO*
04 — *IJHLDIBCEX*	19 — *BAJHLFIBFR*
05 — *NHLDIBADEU*	20 — *IJHLFIBCFK*
06 — *HLDIBINEEN*	21 — *NHLFIBADFX*
07 — *LDIBAJLFEW*	22 — *HLFIBINEFQ*
08 — *DIBIJLLGEP*	23 — *LFIBAJLFFJ*
09 — *IBANLLDHEM*	24 — *FIBIJLLGFS*
10 — *BINLLDIIEV*	25 — *IBANLLFHFP*
11 — *BAJHMDIJEX*	26 — *BINLLFIIFY*
12 — *IJHMDIBKEQ*	27 — *BAJHMFIJFK*
13 — *NHMDIBALEN*	28 — *IJHMFIBKFT*
14 — *HMDIBINMEW*	29 — *NHMFIBALFQ*
15 — *MDIBAJLNEP*	30 — *HMFIBINMFJ*

Коды уровней для TAXING:

01 — *MFIBAJLNFS*	16 — *HMDHFINMGL*
02 — *FIBIJLMOFL*	17 — *MDHFAJLNGV*
03 — *IBANLMFPFY*	18 — *DHFIJLMOGN*
04 — *BINLMFIQFR*	19 — *HFANLMDPGK*
05 — *FAJHLDHBGT*	20 — *FINLMDHQGT*
06 — *IJHLDHFCGM*	21 — *FAJHLFHBHW*
07 — *NHLDHFADGJ*	22 — *IJHLFHFCHP*
08 — *HLDHFINEGS*	23 — *NHLFHFADHM*
09 — *LDHFAJLFGL*	24 — *HLFHFINEHV*
10 — *DHFIJLLGGV*	25 — *LFHFAJLFHO*
11 — *HFANLLDHGR*	26 — *FHFIJLLGHX*
12 — *FINLLDHIGK*	27 — *HFANLLFHHV*
13 — *FAJHMDHJGM*	28 — *FINLLFHIHN*
14 — *IJHMDHFKGV*	29 — *FAJHMFHJHP*
15 — *NHMDHFALGS*	30 — *IJHMFHFKHY*

Коды уровней для MAYHEM:

01 — *NHMFHFALHV*	16 — *IJHMDIFKIY*
02 — *HMFHFINMHO*	17 — *NHMDIFALIV*
03 — *MFHFAJLNHX*	18 — *HMDIFINMIO*
04 — *FHFIJLMOHQ*	19 — *MDIFAJLNIX*
05 — *HFANLMFPHN*	20 — *DIFIJLMOIQ*
06 — *FINLMFHQHW*	21 — *IFANLMDPIN*
07 — *FAJHLDIBIW*	22 — *FINLMDIQIW*
08 — *IJHLDIFCIP*	23 — *FAJHLFIBJJ*
09 — *NHLDIFADIM*	24 — *IJHLFIFCJS*
10 — *HLDIFINEIV*	25 — *NHLFIFADJP*
11 — *LDIFAJLFIO*	26 — *HLFIFINEJY*
12 — *DIFIJLLGIX*	27 — *LFIFAJLFJR*
13 — *IFANLLDHIM*	28 — *FIFIJLLGJK*
14 — *FINLLDIIIN*	29 — *IFANLLFHJX*
15 — *FAJHMDIJIP*	30 — *FINLLFIIJQ*

Lemmings 3D

Во время игры введите *RASPUTIN*. Курсор превратится в перекрестие прицела. Вы теперь можете отстреливать леммингов щелкая на них мышкой. Причем игра считает "убиенных" спасенными.

Коды уровней для FUN:

2 — *BLIMBING*	12 — *BUNODONT*
3 — *FANAGALD*	13 — *NAINSOOK*
4 — *DRICKSIE*	14 — *YAKIMONA*
5 — *KURTOSIS*	15 — *FUMITORY*
6 — *GREGATIM*	16 — *CINGULUM*
7 — *WALLAROO*	17 — *BESLAVER*
8 — *AVENTAIL*	18 — *ANABLEPS*
9 — *GAZOGENE*	19 — *QUINCUNX*
10 — *JINGBANG*	20 — *TARLATAN*
11 — *DIALLAGE*	

Коды уровней для TRICKY:

21 — *KAMACITE*	31 — *CACOFOGO*
22 — *GUMMOSIS*	32 — *METAVURT*
23 — *PRODNOSE*	33 — *SLOWBURN*
24 — *NGULTRUM*	34 — *PELLUCID*
25 — *COTTABUS*	35 — *MAKIMONO*
26 — *BEDAGGLE*	36 — *KHUSKHUS*
27 — *EPICALYX*	37 — *DISPLODE*
28 — *HOMALOID*	38 — *RACAHOUT*
29 — *LALLYGAG*	39 — *ORGULOUS*
30 — *BILABIAL*	40 — *DUNCEDOM*

Коды уровней для TAXING:

41 — *CABOCEER*	51 — *SKILLING*
42 — *GEROPIGA*	52 — *WOBEGONE*
43 — *BONTEBOK*	53 — *BINDIEYE*
44 — *EMPYREAL*	54 — *FRAXINUS*
45 — *LANGLAUF*	55 — *LINDWORM*
46 — *NANNYGAI*	56 — *CURLICUE*
47 — *SARATOGA*	57 — *HANEPOOR*
48 — *QUINTAIN*	58 — *IDEMQUOD*
49 — *MUSQUASH*	59 — *BLANDISH*
50 — *ZOMBORUK*	60 — *MALAGASY*

Коды уровней для MAYHEM:

61 — *CHORIAMB*	71 — *BANAUSIC*
62 — *GARGANEY*	72 — *FABURDEN*
63 — *KAOLIANG*	73 — *RECKLING*
64 — *MAROCAIN*	74 — *MIRLITON*
65 — *OBTEMPER*	75 — *OPAPANAX*
66 — *TASTEVIN*	76 — *BIMBASHI*
67 — *VELLOZIA*	77 — *CAATINGA*
68 — *BORACHIO*	78 — *PENSTOCK*
69 — *JACKAROO*	79 — *SPRINGAL*
70 — *COOLAMON*	80 — *BABIRUSA*

Lion King

На экране с заголовком введите *DWARF* — появится надпись *Cheats Enabled*. Начните игру. Вы можете пользоваться приведенными ниже кодами:
H — здоровье
L — выбор уровня

Lode Runner

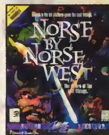
Для версий 1.2 и 1.3 под Windows.
Для того, чтобы сделать монахов своими слугами — нажмите *Ctrl–F3*. После этого вы можете выбрать монаха клавишей *Tab*. Управляйте им с помощью клавиш *T–Y–U / G–H–J / B–N–M*.
Щелкните на точке в верхнем левом углу экрана с основным меню. Введите *CTHULU* (для версии v 1.2) или *YOG* (для версии v 1.3). Вы должны услышать звук гонга. После этого вы сможете управлять монахом с помощью клавиш *T–Y–U / G–H–J / B–N–M*. Нажмите *TAB* для выбора нужного монаха.

Longbow 2

На экране с титрами наберите *IWANNASEE*. Посмотрите, что получилось...

Lost Vikings

Пароли уровней:
STRT GR8T TLPT GRND LLMO FL0T TRSS PHRS CVRN BBLS VLCN QCKS PHR0 C1R0 SPKS JMNN TTRS JLLY PLNG BTRY JNKR CBLT H0PP SMRT V8TR NFL8 WKYY CMB0 8BLL TRDR FNTM WRLR TRPD TFFF FRGT 4RN4 MSTR



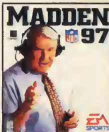
Lost Vikings 2

CR3D — кредиты
W4RP — попадаете на последний достигнутый вами уровень
GHST — неуязвимость

1 — *NTRO*	12 — *TLPT*	23 — *L0ST*
2 — *1STS*	13 — *GYSR*	24 — *0B0Y*
3 — *2NDS*	14 — *B3SV*	25 — *H0M3*
4 — *TRSH*	15 — *R3T0*	26 — *SHCK*
5 — *SW1M*	16 — *DRNK*	27 — *TNNL*
6 — *W0LF*	17 — *Y0VR*	28 — *H3LL*
7 — *BR4T*	18 — *0V4L*	29 — *4RGH*
8 — *K4RN*	19 — *T1N3*	30 — *B4DD*
9 — *B0MB*	20 — *D4RK*	31 — *D4DY*
10 — *WZRD*	21 — *H4RD*	
11 — *BLKS*	22 — *HRDR*	

Madden '97

На экране *User Records* введите:
HISCORE — новая команда
TIBURON — новая команда



MadSpace

Во время игры вызовите консоль (клавиша ~) и наберите:
GOD — неуязвимость (энергия при

этом немного уменьшается)
WEAPON — все оружие
CLIP — проходить сквозь стены
KILL — убить всех монстров на уровне
SCAN — сканер движений
RESTORE — полный боезапас и энергия
MAP — полная карта
SHOWMONSTER — показать врагов на уровне
FRAMEINFO — количество кадров в секунду (FPS)

Magic Carpet 1, 2

Для активации режима cheats полностью остановите ковер и нажмите клавишу "*I*". Под полосой статуса появится приглашение для ввода сообщения. Для активации — введите *RATTY* — для Magic Carpet 1 или *WINDY* — для Magic Carpet 2.

Alt–F1 — все заклинания
Alt–F2 — дополнительная мана
Alt–F3 — уничтожение всех игроков
Alt–F4 — уничтожение всех замков
Alt–F5 — уничтожение всех воздушных шаров
Alt–F6 — полное здоровье
Alt–F7 — перебить всех противников на уровне
Alt–F8 — увеличение опытности
Alt–F9 — свободное использование заклинаний
Alt–F10 — неуязвимость
Shift–D — выполнение миссии
Shift–C — завершение уровня
Для перехода на уровень # — введите в ответ на приглашение: *CARPET* и номер уровня (1–50).

Magic Pocket

1 — *1053*	8 — *4757*	15 — *1786*	22 — *2823*
2 — *3425*	9 — *2818*	16 — *7962*	23 — *1286*
3 — *8282*	10 — *1960*	17 — *4125*	24 — *6067*
4 — *4476*	11 — *6331*	18 — *2219*	25 — *5139*
5 — *7766*	12 — *3505*	19 — *8498*	26 — *4400*
6 — *8712*	13 — *0692*	20 — *3123*	
7 — *4757*	14 — *1786*	21 — *3541*	

Men in Black

Нажмите *Esc* во время игры, чтобы выйти в меню. Наберите несколько раз слово *DOUGMATIC*. Через некоторое время игра сама выйдет из меню. Cheat–режим активирован. Еще раз нажмите *Esc* и набирайте:
KILLEM — убить всех врагов
GIVEME — получить все оружие
LOADME — полный боезапас
HEALME — полное здоровье
PROTECTME — неуязвимость
MOVEME — доступ к сохраненным играм для всех уровней
AGENTJ — стать Агентом J
AGENTK — стать Агентом K
AGENTL — стать Агентом L
AGENTX — стать Агентом X (секретный персонаж)
ARCTIC — переход на уровень Арктика
HQ — штаб–квартира

Mass Destruction

Наберите на экране с заставкой *GOLEVXX*, где *XX* — номер уровня от *01* до *24*. Наберите во время игры слово *AMMO*, чтобы получить полный боезапас.

Master Of Magic

Не для всех версий.
Alt–POWER — позволяет применять все заклинания на экране магии
Alt–REVEAL — открывает всю карту

Master of Orion

Alt–GALAXY — открытие карты галактики
Alt–MOOLA — получите 100bc

Master of Orion: Battle at Antares

Alt–EINSTEIN — получить все технологии
Alt–MENLO — технология *Robo miners*
Alt–CRUNCH — завершение строительства в текущей колонии
Alt–ISEEALL — изменение статистики вашей расы
Alt–MOOLA — игрок получает 1000 BC
Alt–CANBONLYL — все расы объявляют вам войну
Alt–SCORE — показать очки игрока
Alt–ALLAI — вхождение в контакт со всеми компьютерными игроками

M.A.X. : Mechanized Assault And eXploration

Нажмите клавишу *[*, затем вводите кодовое слово. После завершения ввода кода необходимо поставить закрывающую скобку *]* и нажать *Enter*.

MAXSUPER — увеличить все характеристик юнита (кроме боезапаса) в два раза
MAXAMMO — загрузить подразделение боеприпасами и восстановить поврежденную броню до максимального уровня
MAXSPY — открыть всю карту и показать на ней все юниты противника и все его строения (зеленым цветом)
MAXSURVEY — открыть все минные поля и залежи минералов под землей, что позволит вам не использовать разведчик полезных ископаемых
MAXSTORAGE — полностью загрузить полезными ископаемыми юниты инженеров и конструкторов

M.D.K.

Нажмите *F1* для вызова экрана помощи. Введите код и нажмите *Esc* или *Enter* для возврата в игру. Коды можно использовать только один раз для каждого уровня. В некоторых случаях коды могут не сработать, так как существует достаточно много разных версий MDK.

Для "незалатанной" североамериканской версии
MAKEMEFULL — здоровье
MASTERBLASTER — повышение мощности для *Gatt*
TWISTANDSHOUT — повышение мощности для *Twister*
BIGGRENADE — самонаводящаяся снайперская граната
486WILLBESLOW — позволяет играть на 486–х процессорах
Для европейской версии
HEALME — здоровье
INEEDABIGGUN — повышение мощности для *Gatt*
TORNADOAWAY — повышение мощности для *Twister*
HOLOKURTISFUN — повышение мощности для *Dummy*
486OKBYME — позволяет играть на 486–х процессорах

Meat Puppet

~INGESTH — полное здоровье.
~INGESTA — полный боезапас.

~INGESTW — полный боезапас.
~INGETSTE — полная энергия.
~BOOM — небольшой взрыв.
~DANSMARTBOMB — уничтожение противников, находящихся на экране.

Mech Commander

Сперва вам необходимо в каталоге, куда вы проинсталлировали игру, создать пустой файл *buymechcommander.2* Если вы его не сделаете, коды работать не будут.
Во время выполнения миссии наберите:
lorrie — восстанавливает растраченные боеприпасы
osmiu — включает/выключает режим неуязвимости

MechWarrior 2: 31st Century Combat

Коды вводятся при нажатых клавишах *Ctrl, Alt* и *Shift.*
BLORB — включение/выключение полной неуязвимости
CIA — включение/выключение неограниченных боеприпасов
MIGHTYMOUSE — неограниченный запас топлива для прыжков
DORCS — встреча с создателями игрушки
ENOLAGAY — уничтожение всех целей в миссии (вводить нужно быстро)
FLYGIRL — каждый механизм приобретает способность прыгать
ICANTHACKIT — успешное завершение миссии
TINKERBELL — разблокирования камеры на вашем механизме
HANGAROUND — позволяет продолжать выполнение миссии после окончания лимита времени
GANKEM — уничтожает выбранный механизм — цель
COLDMISER — включение/выключение инфракрасного поиска
FUCK, SHIT — выводит надпись *Freebirth vulgarity will not be tolerated!*
IDKFA — выводит надпись *This ain't Doom, Bub.* На этом миссия заканчивается.
MEEPMEEP — позволяет использовать компрессию времени
XRAY — позволяет видеть сквозь предметы

MechWarrior 2: Ghost Bears Legacy

Коды вводятся при нажатых клавишах *Ctrl–Alt–Shift.*
KENT — неуязвимость
CLARK — способность к рентгеновскому зрению
PUTZ — завершение миссии
DORCS — разработчики
PALEX — уничтожение выбранной цели — механизма
BURR — отключение инфракрасного наведения
THUNDROS — неограниченный запас боеприпасов
KABOOM — уничтожение всех механизмов
DRONE — режим *free eye*
JUMBO — установка прыжковых движков на все механизмы
CRILLION — неограниченный запас топлива
MERLOCK — включение/отключение дополнительного времени
SPEEDYGONZALE — компрессия времени
VOYEUR — мини камера
TIK — сферы столкновений

MechWarrior 2: Mercenaries

Коды вводятся при нажатых клавишах *Ctrl–Alt–Shift.*
SUPERFUNKICALIFRAGISEXY — неуязвимость
ISEEFIREANDISEERAIN — боеприпасы
OOOHHHLLLAAALLLAAA — охлаждение
WEDIDITAGAIN — разработчики
ITSDABOOOMB — бомба
INMYBEAUTIFULBALLOON — прыжковые движки
REDJACKRULES — самоубийство
LIKETHECOMSTARBABY — автоматическая победа
ONTIMEEVERYTIME — режим ускорения
BUBBLEBOY — сферы
CRAZYSEXYCOOL — неограниченное прыжковое топливо
BEHOLDMYGLORY — режим *free eye*
ANTIJOLT — режим замедления

Mega Man X3

Коды уровней:
3721–1281–3751–4456
4478–4863–4627–7358
6414–4155–6872–3356

Megarace 2

SPEED — ускоренный автомобиль
MONEY — после рестарта игры получите 99999 монет
MAP — карта трассы
DEBUG — для преображения машины во время заезда нажмите *O.* Для возврата в нормальное состояние — нажмите *I*
TESTPRIZE — тестирование зкрана награждения (выход — перезагрузкой PC)
NOLANCE — Lance Boyle перестанет вас доставать
GAME — пропуск вводной анимации

Metal and Lace

Нажмите во время игры *Shft–F11–F12* для восстановления хит–поинтов.

Metal Marines

PNTM — уровень 1
HBBT — уровень 2
PCRC — уровень 3
NWTN — уровень 4
LSMD — уровень 5
CLST — уровень 6
JPTR — уровень 7
NBLR — уровень 8
PRSC — уровень 9
PHTN — уровень 10
TRNS — уровень 11
RNSN — уровень 12
ZDCP — уровень 13
FKDV — уровень 14
YSHM — уровень 15

Metaltech: Battledrome

Если ваше имя начинается с символа «*», то начальный кредит будет существенно увеличен.

Might and Magic IV: Clouds of Xeen

В телепортационных зеркалах набирайте следующие коды:
I LOST IT — получить магический меч
SHANGRI–LA — переместиться в Hidden town
SHOWTIME — переместиться в конец игры
LORD XEEN — попасть в Lord Xeen
BOGUS — попасть в Lord Xeen
COUNT DU MONEY — попасть в Dragon's lair

Minesweeper

После начала игры введите XYZZ и нажмите правую клавишу *Enter* и левую клавишу *Shift.* Если курсор находится над закрытым квадратом с миной, то очень маленький пиксел в правом верхнем углу зкрана станет черным.

Monster Truck Madness

TREX — вместо того, чтобы гонять на машине вы пересядете на динозавра, способного пожирать автомобили
Ctrl — 3 — панорама происходящего

Monty Python and the Holy Grail

Сразу после начала новой игры наберите *URANUS* — теперь вы сможете попасть в любой эпизод игры. Введите *LOBSTERGIRL* на экране сразу после бегства, вы попадете в игру в игре.

Mortal Kombat 1, 2

Войдите в меню настройки игры — нажмите *F10*. Удерживая нажатой клавишу *Shift* введите *DIP*. Появится меню с переключателями, которые управляют следующими параметрами игры:
№1 — включение/выключение Fatality
№2 — включение/выключение кровавости
№3 — включение/выключение предложения комикса
№4 — включение/выключение компьютерных Fatality
№5 — включение/выключение режима *freeplay*

Mortal Kombat 3

Для того, чтобы увидеть одного из самых загадочных персонажей — *Smoke* — запустите игру с параметром: *MK3 666*. Другие варианты запуска:
MK3 54321 — маленькие бойцы
MK3 8888 — толстые бойцы
MK3 831 — бойцы-тени
MK3 1995 — разрешение боссов
MK3 1000000 — разрешение боссов (только в режиме 2-х игроков)
MK3 1111 — маленькие парящие парни
MK3 12345 — высокие бойцы
MK3 1995 — видимость хищника “Predator”
MK3 8000 — турбо-режим
MK3 603015 — медленный режим
MK3 4862222 — блокирование удара приводит к 99% поражения вашего героя
MK3 0666 — разрешение более мощного Smoke
MK3 NOBLOOD — отключение крови и Fatalities
MK3 BLOOD — разрешение крови и Fatalities
MK3 NOVIOLENCE — отключение Fatalities
MK3 VIOLENCE — разрешение Fatalities

Mortal Kombat Trilogy

Проделайте следующую последовательность: *RUN-BLOCK-BLOCK-RUN-HIGH PUNCH-LOW PUNCH* на цифровом паде на экране с изложением предыстории игры. Если все сделаете правильно — Shao Kahn произнесет *Outstanding*. Нажмите *start* для перехода в меню опций, где появятся новые позиции: *Bloody Kombat, Khameleon, Level Select, Smoke, Throwing, Unlimited Run.*
1) Выбор секретной арены Kombat Zone:
На экране выбора персонажа наведите курсор на *Sonya* и нажмите *Вверх+Старт.*
2) Чтобы начать играть за секретного персонажа *Chameleon*, на экране выбора персонажа наведите курсор на Smoke (или на любого другого персонажа, являющегося ниндзя). Зажмите и удерживайте нажатыми клавиши *Назад, Нижний Удар Рукой* и *Верхний Удар Рукой* до тех пор, пока не начнется раунд.

Moto Racer

В ответ на приглашение ввести имя игрока — введите один из приведенных ниже кодов. Прозвучит звуковой сигнал, после чего вы сможете ввести свое настоящее имя.
CDNALSI — доступны все трассы
CTEKCOP — карманные мотоциклы
CESREVER — движение в обратном направлении
Если вы хотите посмотреть, сколько кадров в секунду выдает ваш любимый MR на вашем любимом PC, то проделайте следующее. Запустите *moto.exe* с параметром *-ijklmnop*, а потом в игре два раза нажмите *CTRL+F1*. В левом нижнем углу появится число, показывающее текущий FPS.

Motorhead

Режим вида сверху:
В personal options, напечатайте свое имя — “*Supercars*”, а команду — “*Grem*”. Теперь на свою машину вы будете смотреть с высоты птичьего полета.

Myth: The Fallen Lords

Если зажать Space и щелкнуть на кнопке “*NEW GAME*”, то вам станут доступны для игры все уровни. Если во время боя нажать комбинацию *Ctrl+серый* “+”, вы закончите уровень с победой.

NBA Full Court Press

Во время игры можно применить следующие читы:
TOPSPEED — игроки носятся на максимальной скорости
LINEDANCE — выполнить linedance
MOVEDANCE — выполнить движущийся linedance

NBA Live '98

В главном меню выберите пункт *Rosters*, потом войдите в *Create Custom Team*. Назовите свою новую команду одним из следующих имен: *EA Europals, Hitmen AllSorts, Hitmen Coders, Hitmen Earplugs, Hitmen Idlers, Hitmen Pixels, QA Campers, QA Dbuggers, QA Testtubes* или *TNT Blasters.*
В меню *Rosters* станут доступны названные секретные команды, целиком состоящие из сотрудников Electronic Arts, работавших над NBA'98.

Necrodome

ANTIOCH — прикончить всех противников
CAMELOT — пройти текущий уровень
COCONUTS — переключение между режимами движения
DEBUG — информация отладчика
EXCALIBUR — все оружие
GIMMESOMESUGARBABY — все снаряжение и оружие
IGOTBETTER — полное здоровье
KNIGHT — режим Бога
RABBIT — полные щиты
RUNAWAY — одновременная стрельба из всех видов оружия
SHRUBBERY — получить все powerup
SMALLROCKS — неограниченные боеприпасы
SWALLOW — заполнение топливного бака
UNLADENSWALLOW — неограниченное топливо
VERSION — номер версии

Need for Speed

Для начала вам придется выиграть соревнования и получить бонусовую трассу. После вторичной победы в

соревнованиях вы сможете использовать приведенные ниже коды.
EAC POWR — бонусовый автомобиль
EAC WARP — ускорение
EAC RALY — Rusty Springs становится египтянином

Need For Speed 2

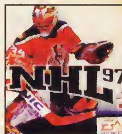
Коды вводятся на экране главного меню. Для получения автомобилей:
BUS — школьный автобус
VWBUG — Volkswagen Beetle
VWFB — Volkswagen Fastback
SEMI — Truck Cab
MIATA — Mazda Miata
MERCEDES — Mercedes-Benz
VOLVO — Volvo Stationwagon
BMW — BMW
ARMYTRUCK — армейский грузовик Mercedes Unimog
SNOWTRUCK — Mercedes Unimog Snow Truck
VANAGON — Volkswagen Combi Van
JEEPYJ — Jeep YJ
LANDCRUISER — Toyota Landcruiser
QUATTRO — Audi Quattro
COMMANCHE — Commanche Pick-Up Truck

Разное:
HOLLYWOOD — трасса студии Monolithic Studios в Голливуде
SLIP — разрешение режима супер скольжения
PIONEER — разрешение двигателя Pioneer Engine на всех машинах
Если возникнет желание поездить на чем-то неординарном, можно проделать следующие манипуляции: найдите каталог: */gamedata/carmodel/pc*. Переименуйте следующим образом файлы: *log.geo* на *log1.geo*, *Sbus.geo* на *log.geo*, *log1.geo* на *Sbus.geo*. Проделайте аналогичные операции со всеми файлами с расширением **.qfs*. Должны активироваться следующие коды, которые вводятся в любом месте игры:
BUS — бревно
BOX — деревянная коробка
CART — HANDCART
CITR — Citroen 2CV
CRAT — Crate 1
LIMO — лимузин
LOG — бревно
MONO— автобус для туров работников студии Monolithic Studios
OUTH — Outhouse
SM45 — монорельсовик
SM46 — полицейская машина на воздушной подушке
SM47 — НЛО
SM48 — Грузовик на воздушной подушке
SM49 — Crate 2
SM50 — Crate 3
SOU1 — Souvenier Stand 1
SOU2— Souvenier Stand 2
SOU3 — Souvenier Stand 3
TANK — армейский танк
TREX— ящер Tyranosaurus Rex
WAGO — крытый фургон

Netstorm

В режиме одиночной игры жмите Enter и в появившемся окне пишите — *.cheatorama 8675309*. В меню появится новая опция, где вы сможете получить 10000 денег. Получать, естественно, вы сможете сколько угодно. Также этот cheat дает вам возможность переходить на любую миссию одиночной игры.

NHL '97



Для перехода в режим ввода читов при нажатой клавише *SHIFT* ведите *WAGD*. Во время игры вы сможете использовать приведенные ниже коды.
F — начать драку
G — окончить игру
H — хозяева забрасывают шайбу
I — причинить травму
O — переход в дополнительное время
P — окончание периода
T — уменьшение игроков (с каждым нажатием).
SHIFT-T — увеличение игроков (с каждым нажатием).
V — команда гостей забрасывает шайбу
1 — назначение двухминутного наказания
2 — назначение четырехминутного наказания
4 — назначение пятиминутного наказания
5 — назначение пенальти

NHL Open Ice 2 on 2 Challenge

Создайте нового игрока под именем "*G H*", введите дату 31 марта и любой размер головы. Диктор произнесет "*Mr.Hockey*", если вы все сделали правильно.

Novastorm

Атака помидоров-убийц. Для получения доступа к нескольким оригинальным уровням с новыми противниками, боссами, звуками и музыкой введите во время прохождения первого уровня *TOMATOES*.

Nuclear Strike

Введите эти коды для доступа к уровням:
JUNGLEWAR — Индокитай
BUCCANEER — Лаву Ройял
DETONATE — Пьонг-Янг
BLITZKRIEG — 38-я параллель
BASTILLE — Тигровые горы
LIGHTNING — секретный уровень
Введите код *OLDSCHOOL*, чтобы взглянуть на вертолет сверху.

Oddworld: Abe's Odyssey

Набирайте эти комбинации в основном меню:
Чтобы посмотреть все ролики, требуется зажать *Shift* и нажимать курсорные стрелки в следующем порядке: *вверх, влево, вправо, влево, вправо, влево, вправо, вниз*.
Чтобы получить доступ ко всем уровням, требуется зажать *Shift* и нажимать курсорные стрелки в такой последовательности: *вниз, вправо, влево, вправо, влево, вправо, влево, вверх*.

Oh, No! More Lemmings

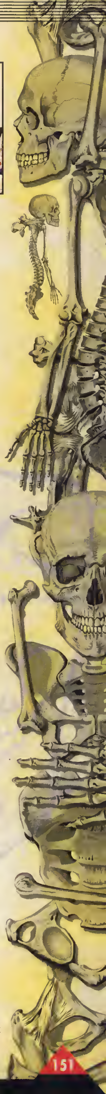
Для активации cheats введите *SLAMRACING*. Для того, чтобы перейти на следующий уровень — нажмите 5 на цифровом паде. Текущий уровень будет сохранен с показателем 100 %. Вы также узнаете его пароль.

One Must Fall 2097

2-0-9-7 — нажмите все эти клавиши одновременно для доступа к скрытому меню опций
B-I-G-#(1-9) — нажмите одновременно для увеличения количества осколков
R-E-I-N — осколки все время летят сверху вниз

Outlaws

OLAIRHEAD — режим свободного полета
OLJACKPOT — все предметы
OLPOSTAL — все оружие
OLASH — нескончаемые патроны
OLREDLIHT — враги перестают в вас стрелять
OLREDLITE — заморозка противников (стрелять по ним нельзя)



OLGEORG — неуязвимость
OLCDS — включение выключение супер–режима карты
OLFPS — отображение частоты кадров
OLGPS — текущие координаты
OLZIP — телепортация
Коды уровней:
OLHIDEOUT
OLTOWN
OLTRAIN
OLCANYON
OLMILL
OLSIMMS
OLMINER
OLCLIFF
OLRANCH

Outwars

MACLEOD — неуязвимость
KEYMASTER — неограниченное топливо для jet pack'а
DIRTYHARRY — бесконечные боеприпасы
BUZZ — glider wings
FRAMERATE — в углу экрана показывается частота обновления экрана
SNIPSNIP — изменяет пол вашего персонажа
GOHOME — возвращает вас на стартовую позицию
THRASHER — Показывает на радаре всех врагов
WEAPONCAM — камера «летит» за выстреленным боеприпасом

Pandemonium

Коды уровней:

1. *OMAAEBIA*	7. *NGIAIBJJ*	13. *OAIAIDLB*
2. *NAABEBAI*	8. *EHIIAKAC*	14. *ELIIAODC*
3. *ENAIAKBI*	9. *NIIAIBKB*	15. *OEIAIELJ*
4. *PEIAIBBA*	10. *AHICBAJE*	16. *OGIAJEEB*
5. *KFCACICE*	11. *LOCACMGI*	17. *AHMCBCMD*
6. *AFICBAIM*	12. *KACACIIM*	18. *AJECBDEF*

Специальные коды.
AOIMFPIJ — огонь
AOEMDPIJ — лед
AOMMHPIJ — уменьшитель

Pandemonium 2

Введите эти коды в поле ввода кода уровня:
IMMORTAL — 31 жизнь
NEVERDIE — неуязвимость
HORMONES — полное здоровье
GETACCES — возможность выбора уровня
MAKMYDAY — оружие
GONAHURL — супер–камера
SKATBORD — скоростной режим
GENETICS — режим мутации
ACIDDUDE — психоделические текстуры
JUSTKIDN — восстанавливающиеся монстры
Коды уровней:
2) Ice Prison — *EMIAGCAI*
3) Zorrscha's Lab — *OMACCBAI*
4) Hot Pants — *FAIAGCBI*
5) Stan's The Man — *FEKAGCCA*
6) Oyster Desoyster — *LGBFIICE*
7) Puzzle Wood — *LMBBIIEE*
8) Temple Of Nori — *IEBBIIGF*
9) Egg! Egg! — *KNBBIIAI*
10) Huevos Libertad! — *LGBJIICI*
11) Pipe Hous — *LOBJIIEI*
12) Hate Tank — *IGBJIIGJ*
13) Fantabulous — *FFCAGCCC*
14) Mr. Schneobelen — *FHCAGCCK*
15) Collide O Scope — *FJKEGCDC*
16) The Zoul Train — *FLKEGCDK*
17) Lick The Toad — *ADIKBIIB*
18) The Bitter End — *ADMIBIID*
19) Rub The Buddha — *MAECCBEJ*

Panzer Dragoon

Приведенные ниже коды вводятся в меню задания сложности игры. Для того, чтобы узнать, каким образом сконфигурирована ваша клавиатура, нажмите *F6* (например, *Масштаб 1* по умолчанию закреплен за клавишей *А*).
Неограниченное число продолжений — *Вверх, Масштаб 1, Вправо, Масштаб 2, Вниз, Масштаб 3, Влево, Масштаб 2, Вверх, Масштаб 1.*
Выбор уровня — *Вверх, Вверх, Вниз, Вниз, Влево, Вправо, Влево, Вправо, Масштаб 1, Масштаб 2, Масштаб 3.*
Режим неуязвимости — *повернуть налево, повернуть налево, повернуть направо, повернуть направо, Вверх, Вниз, Влево, Вправо.* На экране должна появиться надпись *Invincible Mode.* Обратите внимание, что клавиша *поворот влево* отличается от клавиши *двигаться влево.*

Perfect Weapon

DBDBBABA — уровень 1
ADDCAADC — уровень 2
ACBABBCC — уровень 3
ADDDCACC — уровень 4
DDBDBBCA — уровень 5
CCDBCCDA — уровень 6
AADBDDAC — уровень 7
CADDCBCC — уровень 8
ADAABADB — уровень 9
BADDBBBC — уровень 10
ABBDADDA — уровень 11
DCADCAAC — уровень 12
Приведенные ниже коды вводятся во время игры. Затем нажмите *Enter.*
GMPETE — все *power–up.*
GMNORM — возврат нормального вида.
GMBIGH — большая голова.
GMBORG — превращение в киборга.
GMKILL — противника проще уничтожать.
GMGODM — режим неуязвимости.

Phantasmagoria II

Создатели Puzzle of Flesh обладали приличным запасом юмора. Свидетельство тому — огромное количество недокументированных шуточек в игре. Проверьте сами: В квартире Куртиса встаньте лицом к книжной полке в гостиной. Обратите внимание на старую радиолу в крайней правой части экрана. Щелкните на радиоле 10 раз. Теперь вы сможете сами убедится, что в *Phantasmagoria II* играет 36 разных мелодий, послушать их, и лицезреть фотографию композитора (или композиторши?).
Встаньте лицом к книжной полке. Обратите внимание на книгу на журнальном столике. Наведите мышку на нее и нажмите последовательно следующую комбинацию клавиш *Ctrl+Alt+левая кнопка мыши.* Вы увидите, чем увлекается Куртис в промежутках между галлюцинациями и убийствами.
В той же гостиной, встаньте лицом к клетке с крысой. Нажмите *Ctrl+Alt+левая кнопка мыши* на картине в левом верхнем углу. Вы получите неплохую иллюстрацию к прочитанной на столике книге.
При входе в компьютерную систему *Wyntech* выберите в качестве login'а имя *Trevor Barnes.* Вместо пароля введите *BELLYBUTTON.* Вы получаете доступ к трем классическим динамическим играм всех времен и народов.
Войдите в систему под именем *Jocilyn* или *Therese.* В качестве пароля наберите *XXX.* Когда программа

спросит о "*Nudity code*" — введите слово *Adrienne.* В принципе это ничего не дает, кроме повторения разных звуков из любовных сцен, происходящих по ходу игры.
В *Wyntech* идите на склад (от входа налево). Возьмите из *inventory* отвертку (*screwdriver*), щелкните на себе. Повторите эти два действия четыре раза, пока наведенная на вас отвертка не перестанет светится. Теперь возьмите заколку (*hairpin*) и щелкните на себе. Куртис начнет вести себя совсем странно.
В *Wyntech*, во время первых трех актов. Войдите в основной холл (из которого расходятся рабочие кабинки). Вы должны стоять так, чтобы на одной картинке с вами находился бак с водой (по левую руку от героя). Теперь нажмите *Alt* и одновременно щелкните мышкой на пупок героя (5 мм вверх от пряжки ремня). Галлюционирующая рожа — это еще самое мелкое описание для такого события.
Есть еще один шуточный момент — счетчик ваших очков по открытию секретных вставок. Для того, чтобы его увидеть, попадите на карту путем покидания места пребывания (ни в коем случае не пользуйтесь кнопкой MAP). Теперь проследите — по середине карты идет сгиб. Мысленно опуститесь по нему вниз. Теперь, внимание! Между нижним краем сгиба и красной полоской, проходящей через названия мест (слева от сгиба) в самом низу карты можно разглядеть малюсенькое голубое пятнышко. Щелкните на нем мышью 10 раз — и счетчик откроется.

Pinball Fantasies

Коды можно вводить в любой момент игры.
CHEAT — получить сообщение о запуске режима cheats
EARTHQUAKE — отключить перекос стола
EXTRA BALLS — получить семь шаров
HIGHLANDER — утяжелить шары
FAIRPLAY — отключение cheats

Pinball Illusions

Во время игры наберите на клавиатуре *EARTHQUAKE.* Теперь вы можете сколько угодно "толкать" стол. Отражающие ракетки не заблокируются.

Pitfall 2: The Mayan Adventure

EATMOREBRAN — девять continue
FIVEEASYPIECES — доступ к первым пяти уровням
FRAMERATE — показать частоту кадров
HATMAN — включение/выключение режима *stick figure*
IDBUYTHATFORADOLLAR — получить доступ ко всем уровням
IDDQD — показать фото разработчиков
LETSDOTHETIMEWARP — доступ к версии для *atari 2600*
MEOWMEOWLIKEMEOWMAN — получить девять жизней
PUMPYOUUP — перезарядка оружия

POD

Во время заезда введите следующие коды
LABEL — для прописывания под каждой машиной имени водителя
RETRO — для получения заднего обзора
GARAG — ремонт автомобиля
MAP — показать карту; нажмите *F9*, чтобы узнать количество соперников

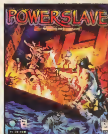
Police Quest V: SWAT

PVQ — неограниченные боеприпасы

Postal

бета-версия
Коды вводятся во время игры.
CHTPOS — кевларовый жилет и здоровье.
CHTSOP — получаете ракеты с инфракрасным наведением и по 50 других ракет. Иногда этот код не срабатывает. Возможно, его нужно использовать в комбинации с другим кодом.
CHTMNO — кевларовый жилет и здоровье.
CHTPOW — ditto.

Powerslave



HOLLY — запускает в верхней части экрана приглашение для ввода приведенных ниже кодов.
LOBOSPHERE — открыть карту
LOBOSWAG — получить все предметы
LOBOPICK — получить все ключи
LOBODEITY — неуязвимость
LOBOCOP — получить все оружие и боеприпасы
LOBOSNAKE — включает/выключает "snake-cam"
LOBOLITE — включает/выключает вспышки от оружия и взрывов
LOBOSLIP — прохождение сквозь стены
LOBOXY — показать координаты в верхнем углу
EXIT — закончить прохождение текущего уровня
CREATURE# : помещает выбранное существо рядом с вашей текущей позицией: 0 — anubis, 1- spider, 2 — mummy, 3 — piranha, 4 — basset, 5 — magmantis, 6 — am nit, 7 — set, 8 — kilmatikhan, 9 — alien worker, 10 — alien worker, 11 — omen wasp.
DOORS — активация всех дверей, ловушек и переключателей.
LEVEL # : переход на уровень # (от 1 до 20).
Ввод пустой строки — отключает приглашение для ввода кодов.

Pray for Death

Коды вводятся на экране титров.
MEETTHEGUYS — сыграйте в игру внутри игры. Если победите — могут появиться дополнительные возможности
SENDMEFASTER — ускоренная игра
NEEDNOBATTERIES — посмотрите, что делает *reaper*, если рядом нет противников
TOONSOUND — звук приобретает мультяшную окраску

Prince of Persia

Запустите игру с параметром: *PRINCE MEGAHIT.* Вам станут доступны следующие коды:
K — уничтожение всех противников на экране
R — оживление принца (сразу после кончины)
\+ — увеличение оставшегося времени
. — уменьшение оставшегося времени
Shift-L — переход на следующий уровень
Shift-T — дополнительная жизнь
Shift-S — восстановление потерянной жизни
Shift-W — плавное падение
Shift-N — посмотреть, что находится экраном ниже
Shift-U — посмотреть, что находится экраном выше
Shift-H — посмотреть, что находится на экране слева
Shift-J — посмотреть, что находится на экране справа
Shift-B — блокировка неанимированных предметов
Shift-I — перевернуть экран

Prince of Persia 2

Для получения возможностей Джафара — запускайте игру при нажатых клавишах *1, 2* и *3.*
F1 — включение/отключение текущих координат
F3 — включение/отключение игрока

F6 — линейка
Для включения режима cheats запустите игру с параметром — *PRINCE MAKINIT2*
Shift–T — прибавление энергии
Shift–I — перевернуть экран
Shift–R — показывает номер комнаты, прыжок вправо
Shift–W — показывает номер комнаты, прыжок влево
Shift–B — режим слепца — все неанимированные предметы в комнате становятся невидимыми
Shift–K — снимает у персонажа один поинт здоровья
K — убивает всех противников
G — экран выбора уровня
L — переход на следующий уровень
T — прибавление поинта здоровья
V — номер версии
R — оживление персонажа
Alt–N — пропуск уровня

Privateer 2: The Darkening

Во время полета в космосе нажмите *Alt — N* — вы попадете в навигационный экран. Нажмите клавишу *F* и можете применять приведенные коды. После ввода кода нажмите *Enter*.
NO TALENT — неуязвимость
REP ME UP — ремонт оружия и щитов
PETY PETY — восстановление топлива для afterburner
CHILL OUT — охлаждение лазеров
NAPALM — неограниченное количество nukes

Quake

Для активации приведенных кодов нажмите клавишу *Esc*, войдите в меню опций и далее — в *Quake Console*. После появления консоли — введите нужный код и нажмите *Enter*. Для возврата в игру — нажмите еще раз *Esc*. Второй вариант — нажмите во время игры клавишу "~".

COLORxx — изменяет цвет одежды игрока, где xx можно менять в пределах от 00 до 13
FLY — включает/отключает режим полета (управление высотой — *d* и с)
GAMMA#.# — изменение яркости экрана, где параметр #.# можно менять от 0.0 до 1.0
GIVE # — получить соответствующее оружие (например, GIVE 7 даст вам ракетную установку).
GIVE C ### — изменяет значение Cells на ###
GIVE H ### — изменяет значение Health на ###
GIVE N ### — изменяет значение Nails на ###
GIVE R ### — изменяет значение Rockets на ###
GIVE S ### — изменяет значение Shells на ###
GOD — включает/отключает режим бога
IMPULSE 9 — получить все ключи и все оружие
IMPULSE 11 — следующий *Sigil* (штуковина, которую вы получаете в конце каждого эпизода)
IMPULSE 255 — включение учетверенного поражения
KILL — самоубийство
MAP E#M# — телепортация на уровень
NAME — изменение имени игрока
NOCLIP — включение/отключение режима прохождения сквозь стены (прыгать запрещено)
NOTARGET — монстры игнорируют вас, пока вы не начнете причинять им вред
SKILL # — установка уровня мастерства (0 — EASY, 3 — *NIGHTMARE*)
STATUS — отображение информации о текущей игре
SV_GRAVITYxxx — регулирование гравитации (0 — невесомость, 850 — нормальная гравитация)
VERSION — отображение информации по версии Quake

Quake 2 TEST

Вызовете консоль нажатием клавиши "~", а потом наберите:
god — бессмертие
notarget — враги вас не видят, пока вы в них не выстрелите
noclip — проход сквозь стены
give all — все предметы
give jacketarmor — бронежилет
give blaster — бластер
give shotgun — винчестер
give sshotgun — сдвоенный винчестер
give machinegun — пулемет
give grenadelauncher — гранатомет
give rocketlauncher — ракетная установка
give shells — патроны для винчестера
give bullets — патроны для пулемета
give cells — энергетические заряды
give grenades — гранаты
give rockets — ракеты
give mines — мины
give quad — бонус супер–повреждений
give invulnerability — неуязвимость
give silencer — глушитель
give rebreather — респиратор

QUAKE 2

Во время игры вызовите консоь и наберите:
Во время игры вызовите консоль (клавиша "~") и наберите:
give all — все предметы
give health — здоровье
give weapons — все оружие
give ammo — полный боезапас
give armor — бронежилет
god — бессмертие
notarget — враги вас не видят до первого выстрела
noclip — режим прохода сквозь стены
cmdlist — список всех доступных команд
cvarlist — список всех переменных
give airstrike marker — AirStrike Marker
give blue key — синий ключ
give red key — красный ключ
give security pass — секретный код
give commander's head — голова командующего
give power shield — силовой щит
give armor shard — бронированный shard
give combat armor — добавление одного процента брони
Следующие команды не являются "читами", но с их помощью можно неплохо поиграть на нервах у противника в многопользовательской игре.
wave 0 — прикольный жест
wave 1 — отдать честь
wave 2 — ну очень прикольный жест
wave 3 — "за мной"
wave 4 — еще один прикольный жест

Quake 2 mission pack: The Reconning

Для перехода на интересующий вас уровень в консоли (клавиша "~") наберите команду *map <имя карты>*

Имя карты	Название карты
xswamp	The Swamps
xsewer1	Sewers
xsewer2	Waste Sieve
xcompnd1	Outer Compound
xcompnd2	Inner Compound
xreactor	Core Reactor

xware	The Warehouse
xintell	Intelligence Center
industry	Industrial Facility
outbase	Outer Base
w_treat	Water Treatment Plant
badlands	Badlands
refinery	Refinery
xhangar1	Lower Hangars
xhangar2	The Hangars
xship	Strogg Freighter
xmoon1	Cargo Bay
xmoon2	Command Center

Deathmatch уровни:

xdm1	"Munitions Dump"
xdm2	"Deadly Reckoning"
xdm3	"Reservoir Stroggs"
xdm4	"The Sludge Pit"
xdm5	"Stomping Grounds"
xdm6	"Hidden Agenda"
xdm7	"The XEdge"

Radix: Beyond The Void

NSBAGWAN — включение/отключение неуязвимости
NSBJIPP — включение/отключение маневровых двигателей
NSBLASTER — ускоренный заряд щитов
NSDEATH — доступ к секретному Death-уровню
NSDIEBESTERDS — увеличение скорострельности всего оружия
NSE — полная энергия
NSFRICOFF — включение/отключение сопротивления воздуха
NSHORSELY — ускорение восстановления энергии
NSOPTA — все оружие и полные щиты
NSOPTL — настройка освещения

Raptor

Backspace — восстановить энергию и получить *Death Ray* (за все ваши деньги). Работает только для зарегистрированной версии игры. На экране сектора можете выбрать нужный.
Z — Bravo sector
X — Tango sector
Y — Other Regions
Переход на уровни:

Q — Level 1	*Y* — Level 6
W — Level 2	*U* — Level 7
E — Level 3	*I* — Level 8
R — Level4	*O* — Level 9
T — Level 5	

Режим отладки.
Перед запуском игры введите в командной строке заглавными буквами — *SET S_HOST=CASTLE.* Запустите игру — вы получите все оружие и станете неуязвимыми.
Переход на другой уровень.
Вы должны находиться в режиме отладки. Перейдите в экран с выбором уровня (Bravo Sector и т.п.). Для перехода нужно будет одновременно нажать пару клавиш #1 и #2.
#1 — соответствует номеру эпизода (Z, X или Y).
#2 — соответствует номеру уровня (от Q до O).
Код работает как для зарегистрированной, так и для shareware версии игры.
Режим дня рождения.
В этом случае вы попадете в режим "боевой коровы", а также прослушаете одну из "глупых" песенок от Apogee. Для активации режима нужно изменить системную дату на дату дня рождения одного из разработчиков из Cygnus:
12 марта — Bobby Prince
16 мая — Scott Host
28 августа — Rich Fleider
2 октября — Jim Molinets
Режим "боевой коровы".
вы можете также перейти в режим "боевой коровы", если затемните переключатель на экране выбора сектора и зажжете все три лампочки справа (для версии v1.0 — не зажигайте среднюю лампочку). При такой активации этого режима песенки от Apogee не будет.

Rebel Assault 2

Коды уровней.

2	*JABBA*	*EWOKS*	*BANTHA*	*ANAKIN*
3	*ENDOR*	*CHEWIE*	*KATANA*	*KENOBI*
4	*LACHTON*	*DANKIN*	*DENGAR*	*FORTUNA*
5	*BORSK*	*NOGHRI*	*PELLAEON*	*MODON*
6	*KROYIES*	*CHAMMA*	*ITHULL*	*OMMIN*
7	*AURIL*	*BOGGA*	*STEMNESS*	*REKKON*
8	*KAMPL*	*INCOM*	*MYRKA*	*SHAZEEN*
9	*FERRIER*	*KOTHLIS*	*CHURBA*	*KIIRIUM*
10	*GALIA*	*KRATH*	*ARTOO*	*GUNDARK*
11	*DENARII*	*SIOSK*	*SATAL*	*DIANOGA*
12	*SADOW*	*ADEGAN*	*LOBUE*	*ATUARRE*
13	*ONDERON*	*AMANOA*	*DENEBA*	*ESSADA*
14	*ALEEMA*	*AMBRIA*	*STURM*	*PAPLOO*
15	*CATHAR*	*SYLVAR*	*CRADO*	*NASH*
16	*DOMINIS*	*MIRALUKA*	*CARRACK*	*PESTAGE*

Во время игры нажмите комбинацию клавиш *Alt — V* — вам будет предложено ввести пароль. Введите *LETGO*. Этим вы активировали режим "силы" — *force mode*. Во время этого режима действуют следующие коды:
+ — уменьшение повреждений
− — увеличение повреждений
Alt — E — получение дополнительной жизни
Alt — L — получение неограниченного числа жизней.
Второй вариант пароля — *ISNOTRY* (его нужно вводить, находясь в режиме "силы" после нажатия комбинации *Alt — V*). Таким образом запускается режим *Yoda mode*. В этом режиме вы можете применять коды для режима силы, а также четыре дополнительных:
Esc — переход к следующей видеовставке
Alt — J — вызов экрана для перехода в другую главу (1 — 9, A)
Alt — P — режим автоигры, который позволяет играть компьютеру

Alt — M — режим видео, при котором вы будете видеть только неигровые моменты игры
Для ввода пароля режима *Dark Side* (из режима *Yoda Mode* — нажмите *ALT-V*) — введите *JOINME*. Для этого режима:
Alt-S — супер-пилот
Alt-D — включение/отключение режима отладки
Alt-C — снять screenshot

Rebel Moon Rising

Игра идет только на компьютерах с процессорами, поддерживающими технологию MMX.
FWMITHRA — неуязвимость
FWMIGA — все оружие и боеприпасы
FWMARIT — полное здоровье и кислород
FWKITTY — невидимость
FWWARP## — перейти к миссии ##
FWIGIVEUP — перейти к следующей миссии
FWBERT — ракетный ранец
FWBARNEY — частота кадров
P & S — получение screenshot'а в формате 16-bit TGA

Red Alert: Counterstrike

В основном меню игры (Save, Load, New) при нажатой левой клавише *Shift* щелкните левой клавишей мышки

на громкоговорителе в правом верхнем углу. Вам будет предложена секретная миссия — сражение с гигантскими муравьями!

Redneck Rampage

REDALL — получить ключи, оружие, боеприпасы и т.д.
REDBETA — сообщение *Eat me*
REDCLIP — включение/отключение прохождения сквозь препятствия
REDDEBUG — включение/отключение режима отладки
REDELVIS — сообщение *Elvis Lives!*
REDDFUCKNGOxyy — переход на эпизод *x*, карта *yy*
REDGUNS — получить все оружие
REDHOUNDDOG — сообщение Elvis is dead!
REDINVENTORY — получить все предметы
REDITEMS — получить все предметы
REDKEYS — получить все ключи
REDMAXX — сообщение *Maxx rules*
REDMONSTERS — включение/отключение наличия монстров
REDMOONSHINE — включение/отключение режима *XXX Moonshine*
REDRAFAEL — сообщение *For your grandpa!*
REDRATE — частота кадров
REDSHOWMAP — включение/отключение открытия карты
REDSKILLx — изменение уровня мастерства (*x* — число от 1 до 4)
REDUNLOCK — включение/отключение всех замков
REDVIEW — внешний вид (аналог *F7*)

Relentness

Для восстановления здоровья и топлива в ранце — нажмите одновременно клавиши *B*, *I* и *G*.
Для определения текущих координат — нажмите одновременно *Ctrl*, *Alt*, *правый Shift* и *F12*.

Reloaded

ILOVEMYTEDDY — для получения доступа к новому герою *Fwank* во время выбора персонажа
IWANTTOWIN — для возможности играть на любом уровне введите настройке опций
RLSEFISGOD — вводится во время паузы. Переход на следующий уровень, восстановление жизненной энергии, получение ряда бонусов, оружия и боеприпасов
RLGOD —бессмертие

Ripper

Коды вводятся во время схватки или соответствующей головоломки.
ARCADE — пройти источник Catherine, тир Falconetti, источник Orestes, источник Odysseus
ASPIRIN — пройти источник Weapon 1 (шахматная игра Pegasus' well)
CAFFEINE — пройти мозг Catherine
HEADACHE — пройти секретный источник Eddiel (загадка секретного источника Falconetti)
PARADISE — пройти источник Falcon Eddie
PISCES — пройти апартаменты Catherine
PRETZEL — пройти источник Anti-Viral (головоломка).
SPARKY — пройти секретную лабораторию Dr. Burton
SPONGE — пройти секретный источник Eddie (книжная загадка Falconetti)
ZZTOP — пройти источник Web Runners (головоломка с архивом)

Rise Of The Robots

Схватка с *Supervisor* — в главном экране нажмите *Влево, Влево, Вправо, Вправо*, пока экран не замигает.
Сыграть *Military* против *Military* — в главном экране нажмите *Влево, Вправо, Влево, Вправо*, пока экран не замигает.
Временная неуязвимость — *Назад, Назад, Назад, Назад, Атака*
Временно изменить управление для противника — *Вперед, Вперед, Вперед, Вперед, Атака*

Rise Of The Robots 2: Resurrection

CHROMAX
Drill Dash — *Toward, Toward, Toward, Kick*
Head Throw — *Away, Away, Away, Punch*
CRUSHER
Acid Spit — *Away, Away, Away, Kick*
Dive — *Toward, Toward, Punch*
CYBORG
Mid-Air Fireball — *Toward, Toward, Punch*
Shoulder Barge — *Away, Away, Toward, Kick*
DEADLIFT
Sword Charge — *Away, Away, Toward, Punch*
Teleport — *Toward, Toward, Kick*
DETAIN
Headbutt — *Down, Up, Punch*
Three-Hit Chaos — *Toward, Toward, Punch*
GRILLER:
Pagga to the Bone (добивающее движение) — *Toward, Toward, Toward, Punch*
Slap Attack — *Away, Toward, Toward, Punch*
INSANE
Bat Attack — *Down, Down-Toward, Toward, Kick*
Iceball — *Down, Down-Toward, Toward, Punch*
LOADER
Headbutt — *Down, Up, Punch*
Lightning — *Toward, Toward, Down, Punch*
LOCKJAW
Electrocute and Fry (добивающее движение) — *Away, Away, Toward, Punch*
Mid-air Missile — *Toward, Toward, Punch*
NECROBORG
Flying Punch — *Down, Up, Punch*
Lightning — *Away, Away, Away, Punch*
PRIME 8
Ground Bash — *Down, Down, Down, Punch*
Barrel Roll — *Down, Up, Kick*
ROOK
Jet Kick (в прыжке) — *Toward, Toward, Kick*
Повторные удары — несколько раз выполните быстро *Kick*
SALVO
Flamethrower — *Down, Down-Toward, Toward, Punch*
Knife — *Toward, Down-Toward, Down, Punch*
STEPPENWOLF
Guns — *Away, Away, Away, Punch*
Swandive — *Toward, Toward, Kick*
SUIKWAN
"Flaming Kick" — *Toward, Toward, Kick*
"Flaming-sword Strike" — *Toward, Toward, Punch*
VANDAL:
Buzzsaw Attack — *Down, Down-Toward, Toward, Punch*
Jet Kick (в прыжке) — *Toward, Toward, Kick*
V1-HYPER
Skip Forward — *Toward, Toward, Toward*
"Sliding Kick" — *Away, Away, Kick*
WAR
Barrel Roll — *Down, Up, Punch*

Skip Forward/Skip Back — *Toward, Toward* или *Away, Away*

Rise of the Triad

DIPSTICK — разрешение/запрещение режима ввода cheats
SHOOTME — пуленепробиваемая броня
BURNME — асбестовая броня
CHOJIN — оружие не причиняет вреда
BOOZE — "пьяная" ракета
BONES — стена огня
TOOSAD — режим Бога (временная неуязвимость)
FLYBOY — режим ртути
BADTRIP — режим shrooms
BOING — режим зластика
SPEED — разрешение autorun
PANIC — восстановление нормального режима, полное здоровье, без оружия и ключей
WHACK — сильный удар по персонажу
86ME — уничтожить персонаж
DIMON — включение ослабления освещения
DIMOFF — отключение ослабления освещения
GOTO — перейти на другой уровень
GOOBERS — начать прохождение текущего уровня с начала
GOGATES — выход из игры
GOARCH — выход с текущего уровня
LONDON — включение тумана
NODNOL — отключение тумана
SHINEON — включение источников света
SHINEOFF — отключение источников света
SIXTOYS — множество предметов
HUNTPACK — снаряжение персонажа (пуленепробиваемая броня, ключи, инфракрасный поиск)
JOHNWOO — двойные пистолеты
PLUGME — пулемет MP40
VANILLA — базука
FIREBOMB — огненная бомба
HOTTIMES — инфракрасный поиск
SEEYA — постоянный режим Бога (рука Бога)
RIDE — включение/отключение камеры ракеты
WHERE — включение/выключение демонстрации координат

Road Rash

XYZZY —режим ввода cheats.
YES,OCCIFER — убить полицейского
BRIBE — убить полицейского
SPOON! — nitro
THWACK! — получить цепь
K'THUNK! — получить дубину
PLUGH — отключение cheats

Road Warrior

RW 985WXM F7 — разрешение ввода cheats
F7 — пропуск уровня

Robocop

BEST KEPT SECRET — код неуязвимости, вводится во время паузы

Scorched Planet

ALIAH — включение/выключение неуязвимости
FATAL — получить все оружие и боеприпасы
Приведенные ниже коды позволят вам перейти на желаемый уровень:
LAVA2 — миссия 1 стадия 2
LAVA3 — миссия 1 стадия 3
GATE1 — миссия 2 стадия 1
GATE2 — миссия 2 стадия 2
GATE3 — миссия 2 стадия 3
CROC1 — миссия 3 стадия 1
CROC2 — миссия 3 стадия 2
CROC3 — миссия 3 стадия 3
HEAT1 — миссия 4 стадия 1
HEAT2 — миссия 4 стадия 2
HEAT3 — миссия 4 стадия 3

Scourge of Armagon

MAP HIPExMy — переход на зпизод x, карту y

Screamer

Коды вводятся на зкране меню.
VTELO — становятся доступными все обычные трассы
INVER — становятся доступными трассы с движением в обратном направлении
MONTY — изменение графики препятствий
JOINT — еще один вариант графики препятствий
CLOCK — отключение времени
TAZOR — становится доступной машина "bullet"
UPDOW — включение перевернутой графики
MIRRO — зеркальный режим
ABURN — остальные машины становятся "bullet"

Screamer 2

Приведенные ниже коды вводятся на зкране выбора режима (с симпатичными девочками).
MRTRK — все трассы
TACAR — команда A получает дополнительную машину
TBCAR — команда B получает дополнительную машину
TCCAR — команда C получает дополнительную машину
TDCAR — команда D получает дополнительную машину
TACARTBCARTCCARTDCAR — все команды получают по дополнительной машине
CHMPA — режим лиги

Screamer Rally

Наберите зти коды в основном меню:
TRAMO — все трассы
CARBO — все машины
LEALL — доступ ко всем лигам

Sega Rally Championship

Автомобиль–призрак.
В режиме *Time Attack*, когда вас спросят о количестве кругов — нажмите одновременно *X* и *Z* и не отпуская их выберите 3 круга. Вы получите машину–призрак, которая прекрасно вписывается в любые повороты.
Зеркальный режим
На зкране выбора игры *Select game*, в режиме *Arcade mode* нажмите *Y* и, не отпуская ее, нажмите *Enter*.

Settlers 2

Введите *THUNDER* — вы получите возможность строить любые сооружения. После появления восклицательного знака — нажмите *Alt–F7* для открытия карты.

Seven Kingdoms

После начала новой игры наберите на клавиатуре: *!!!@@@###*. Появится сообщение '*Cheat Mode Enabled*'. Теперь вы можете использовать следующие коды:
U — Немедленно стать королем
T — Все технологии
Z — Быстрая постройка
""* — Получить больше пищи
Набрав ключевое слово *!!!@@@###* и этим активизировав режим кодов, можно проделать трюк, позволяющий вам бесплатно лечить ваших героев. Для этого, зайдя в храм, нажмите несколько раз клавишу "+" (увеличение жизни героя). В результате вы абсолютно бесплатно сможете лечить всех ваших воинов.

Shadows of the Empire

Начните новую игру, введя в качестве имени строку: *R Testers ROCK*. После этого вам станут доступны все уровни.

Shadow Warrior

Коды вводятся при нажатой клавише *T*.
SWGREED — разрешение всех cheats
SWCHAN — режим Бога
SWGIMME — все предметы и оружие
SWTREK## — перейти на уровень ##
SWGHOST — проходить сквозь стены
SWMAP — показать карту
SWLOC — бросить ловушки
SWTRIX — включить ракеты Bunny
QUIT — выйти из игры
WINPACHINKO — позволяет Вам выиграть игру *Pachinko* и получить предмет
SWLOCK — частота кадров
SWRES — изменение разрешения
SWSTART — рестартовать уровень

ShadowWraith

CTRL–DEL — вызов диалогового окошка для cheats
TSJME — полное здоровье
TSMCG — все ключи
TSMOUSE — переход на следующий уровень
TSTRESOR — открыть запертые двери
TSVSHAH — все оружие

Shattered Steel

Нажмите *Enter*. После появления приглашения — введите код, затем нажмите *Enter* еще раз.
GONZALEZ — ускорение бота
RAGNAROK — отстреливает голову бота игрока
SMITE — уничтожение выбранной цели
CAPONE — получить пятерку помощников
HENCHMAN — получаете в помощь *shiva*
FNORD — 120мм орудие *howitzer*
BLIPPLEBLOOPS — быстрый лазер
RATSNEST — средний лазер
NUMBERCHANGER — перекатывающаяся мина
CGO — восемь больших ракет
GFY — восемнадцать малых ракет
BCUA — восемнадцать больших ракет
DINGLEBERRY — тяжелый лазер
KWAHAMOT — радарная ракета
FISHHEADS — инфракрасная ракета
BUMSAUCE — быстрый тяжелый лазер
NAPALMINTHEMORNING — миномет *fae*
EATMYSHORTS — миномет
KICKSOMEBUTT — тяжелая плазменная установка, малые ракеты
TINKERBELL — *nova*
DOGAN — 120мм орудие *howitzer*
CURVEDLIVES — 50мм пулемет Гатлинга
HARDCODE — 30мм пулемет Гатлинга
BIGONES — 70мм пулемет Гатлинга
STOOL — миномет
PYROTEK — большой взрыв
LOCKANDLOAD — полное вооружение
IMOUTTAHERE — победа в миссии
RODRIGO — два легких вертолета в помощь
CHERNOBYL — ядерный взрыв
TELEPORT <1:512> <1:512> — переход игрока в любую позицию карты

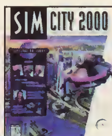
Shipwreckers!

Коды уровней:
1–2) *Корабль, Череп, Рыба, Якорь, Корабль, Якорь*
1–3) *Корабль, Якорь, Череп, Корабль, Якорь, Рыба*
1–4) *Череп, Корабль, Рыба, Якорь, Якорь, Корабль*
2–1) *Рыба, Рыба, Якорь, Корабль, Череп, Якорь*
2–2) *Череп, Якорь, Якорь, Рыба, Якорь, Корабль*
2–3) *Рыба, Якорь, Корабль, Корабль, Корабль, Череп*
2–4) *Якорь, Рыба, Корабль, Череп, Череп, Рыба*
3–1) *Корабль, Череп, Череп, Рыба, Якорь, Череп*
3–2) *Рыба, Череп, Якорь, Рыба, Череп, Рыба*
3–3) *Рыба, Рыба, Корабль, Череп, Рыба, Корабль*
3–4) *Корабль, Якорь, Корабль, Рыба, Якорь, Рыба*
4–1) *Череп, Череп, Якорь, Корабль, Рыба, Рыба*
4–2) *Корабль, Якорь, Череп, Рыба, Рыба, Якорь*
4–3) *Череп, Корабль, Череп, Череп, Рыба, Корабль*
4–4) *Корабль, Рыба, Корабль, Рыба, Корабль, Якорь*
5–1) *Якорь, Корабль, Рыба, Череп, Рыба, Корабль*
5–2) *Рыба, Корабль, Якорь, Череп, Корабль, Рыба*
5–3) *Корабль, Рыба, Череп, Якорь, Якорь, Череп*
5–4) *Череп, Корабль, Якорь, Рыба, Корабль, Череп*

SimCity

Войдите в режим паузы. Введите заглавными буквами *FUND*. Вы получите 10.000 долларов. Максимальная сумма, которую вы сможете набрать таким образом — 80.000 долларов. Не выходите из режима паузы, в противном случае начнутся нескончаемые землетрясения. Сохраните игру и выйдите из нее. Начните игру заново и загрузите сохраненный город. Выйдите из паузы и продолжайте играть. При желании — можете повторить.

SimCity 2000

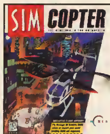


Для всех платформ.
CASS — в 85% случаев вы разживетесь деньгами, а в 15% — получите стихийное бедствие.
FUND — заем 10.000 (под 25%)
JOKE — шутка
PORNTIPSGUZZARDO — 500.000 долларов, активируются все награды
Для Windows 3.1.
Для того, чтобы коды сработали нужно щелкнуть мышкой на верхней части полоски инструментов.
BUDDAMUS — 500.000, все награды
NOAH — начать наводнение
MOSES — остановить наводнение
MRSOLEARY — начать пожар
Для Windows '95.
IMACHEAT — 500.000, все награды

Simcopter

Для вызова меню cheats во время игры нажмите *Ctrl–Alt–X*. Для активации кода — введите его в меню.
I'M THE CEO Of MCDONNELL DOUGLAS — в каталоге нажмите цифры от 1 до 9 для получения нужного вам

вертолета
GAS DOES GROW ON TREES — бесконечное горючее
SUPER POWER MULTIPLY — супер скорость при нажатой клавише *Shift*
SHIELDS UP — неуязвимость
I LOVE MY HELICOPTER — переходит вас к вертолету
THE MAP, PLEASE — карта
BEEN THERE, DONE THAT — завершение уровня в режиме карьеры
THERE'S NO PLACE LIKE HOME — возвратиться в ангар
RADIOACTIVITY — радиоактивное заражение



■ SkyNet

Для разрешения ввода cheats — нажмите одновременно *Alt* и \.
SUPERUZI — супер *UZI*
ICANTSEE — показать зкран обзора
WHOAMI –показать имя игрока
COUNTERS — текущие координаты
VERSION — информация о версии
HELLO — сообщение *Hello?*
ARNOLD — все оружие
ILLBEBACK — переход к следующей сцене
NITROUS — замораживает лимит времени и ускоряет частоту кадров
SLUGS — получить полный запас боеприпасов
SUPERTRACKER — получить *motion tracker* (для версии 1.01)
SURGERY — получить полное здоровье
TARGET — появление окошка прицеливания
WILLNOTSTOP — неуязвимость

■ SlipStream 5000

REFINERY — введите в главном меню для получения денег

■ Space Hulk 1, 2

На зкране меню (с двумя дверьми) введите *INEEDHELP*. Вы будет предложено меню cheats..

■ Space Quest 4

Alt — *I* — все предметы
Alt — *M* — $20

■ Spear of Destiny

Запустите игру с параметром: *spear –debugmode*. Во время игры нажмите *Alt–Shift–Backspace*. Вы получите доступ ко всем кодам для Wolfenstein 3D.

■ Star Control 3

Во время схватки в космосе нажмите *Alt–F9* — астероиды и планеты перестанут мешать.

■ Starcraft

power overwhelming — режим бога
operation cwal — увеличение скорости постройки/усовершенствования (CWAL = can't wait any longer)
the gathering — бесконечная знергия
noglues — компьютер не может использовать знергию
game over man — завершение миссии без выполнения задания
staying alive — позволяет вам продолжать играть после выполнения задания
show me the money — дает вам 10000 единиц минерала и газа
there is no cow level — успешное завершение миссии
whats mine is mine — дает вам 500 единиц минерала
breathe deep — дает вам 500 единиц газа
something for nothing — усовершенствование всего, что доступно вам на уровне
black sheep wall — открытие всей карты
war aint what it used to be — отключение «тумана войны»
food for thought — возможность строить любое количество юнитов без Suply Station

■ Stargunnner

Запустите игру с ключом */DM0DE* (0 — ноль, а не буква О). Теперь вы можете воспользоваться следующими кодами:
F8 — неуязвимость
Shift–F11 — пропуск уровня
Shift–N — убивает всех на экране
5 (NumLock) — добавит 5000 (только в магазине)

■ Stellar 7

Запустите игру с параметром: *stellar7 /IAMNOGOOD-CHEATER* (с соблюдением регистра). Появится надпись *YOU ARE!* После этого все клавиши *Fx* приобретут значение cheats.

■ Stonekeep

Получение неуязвимости. Достаньте из inventory камень — курсор примет его форму. Нажмите левый *Shift*, затем — *F9*. Если вы все проделаете правильно — количество хит–поинтов Дрейка не упадет ниже 1. К его спутникам зто не относится.

■ Streets of SimCity

Во время игры нажмите комбинацию *Ctrl+Alt+X*. Появится окно для ввода cheat–кодов. Теперь набирайте маленькими буквами:
lock and load — полный боезапас
sampo — 999 тысяч баксов
im back — починить машину
mr fabulous — неуязвимость
jupiter — юпитерианская гравитация
earth — земная гравитация
mars — марсианская гравитация
moon — лунная гравитация
cruise control — включить компьютерную систему Cruise Control
cow frags — показать количество сбитых коров (нажмите F3)
beefcake beefcake — все оружие
Вышеуказанные коды работают только в режиме одиночной игры (*Player's Choice*). Даже не пытайтесь вызвать их в режимах *Scenario* и *Network Play*.

■ Stronghold

Запустите игру с параметром: *STRONG DEBUG*.
Alt–B — изменение типа строения (с шагом 1)
Alt–F — изменение типа строения (с шагом 10)
Alt–C — изменение персонажа (не трогайте противника!)
Alt–K — уничтожение случайно выбранной крепости противника
Alt–P — продвижение персонажа
Alt–L — повышение уровня персонажа (нажмите несколько раз, потом щелкните на персонаже)
Alt–Z — уничтожить юниты противника, находящиеся на зкране

■ Super Bubsy

Коды вводятся во время игры.
GH44 — включение/выключение неуязвимости.
DDB4 — включение/выключение лимита времени.

DD6D — эпизод 1.
DF6D, CKBGMM — эпизод 2.
D46D, SCTWMN — эпизод 3.
D76D, MKBRLN — эпизод 4.
D06D, LBLNRD — эпизод 5.
D96D, JMDKRK — эпизод 6.
D16D, STGRTN — эпизод 7.
D66D, SBBSHC — каньон 1.
DC6D, DBKRRB — эпизод 8.
DA6D, MSFCTS — каньон 2.
D26D, KMGRBS — эпизод 9.
D36D, SLJMBG — каньон 3.
DE6D — эпизод 10.
FD6D — эпизод 11.
FF6D — эпизод 12.
F46D, TGRTVN — эпизод 13.
F56D, CCLDSL — эпизод 14.
F66D — эпизод 15.
G00D, STCJDH — эпизод 16 (читы во время этого эпизода не работают).
F00D — финальная анимация.
SLS, BBPAN, SHARK — Bubsy скользит, летит, прыгает самым странным образом.

Super Stardust

NOBRAKES — полная мощность двигателя
HARDGAME — усложняет игру
DNUMUAHCS — удесятеренная энергия, но только одна жизнь
DIEALIENDIE — все оружие и полная энергия
JJRULES — 35 жизней, все оружие и полная энергия
WARHEAD — детонация ракет в момент попадания в цель
ELITEMASTER — удесятеренная мощность оружия
PETSKUMODE — позволяет двигаться в обратном направлении (задний ход)

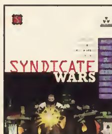
SWIV 3D

Для вызова меню читов введите во время игры *THE-MANWITHTHEGOLDENSWIV*. Что приятно — этот чит не мешает вам продолжать зарабатывать очки.
В качестве имени нового игрока введите *SWIV!AndLetDie*. Обязательно сохраните именно такое написание. Надпись исчезнет. Введите свое имя. Вы запустили режим отладки. Начинайте игру. В меню появится надпись *Enter Level Test Mode*, позволяющая выбрать уровень. Вы можете пользоваться следующими cheats:
F12 — меню оружия
F11 — возможность "сграбить" screenshot и не только
Попробуйте и остальные F-клавиши.

Syndicate

Выберите для вашей команды одно из приведенных ниже имен. При этом активируется соответствующий cheat.
NUK THEM — можно выбирать на карте любую страну
TO THE TOP — попробуйте — узнаете сами :)
ROB A BANK — дает деньги
COOPER TEAM — получить деньги и предметы
WATCH THE CLOCK — ускорение времени. Следствие — ускорение проведения исследований

Syndicate Wars

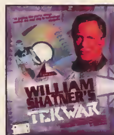


Введите в качестве имени *POOSLICE*. Вы активировали приведенные ниже коды.
"." (точка) — 10,000 кредитов, можно повторить
U — завершение дня исследований
Alt-C — выиграть текущую миссию
Alt-T — телепортировать выбранных агентов в позицию курсора мышки
Shift-Q — все оружие
Отредактируйте файл *PLAY.BAT* в каталоге Syndicate Wars. В строке
@main /w /g добавьте параметр */m*. После чего она примет следующий вид:
@main /w /g /m. Во время экипировки агентов нажмите клавишу "." (точка) для получения 10.000 кредитов. Можно повторять.

Take No Prisoners

Нажмите *Shift*+"~" для вызова консоли и введите:
JUGGERNAUT — режим бессмертия
GOLDBLUM — режим полета
WRAITH — проход сквозь стены
POSITIONS — показать вашу позицию на карте
A_MOVEME X,Y,Z — попасть в указанные координаты (x,y,z)
DIR MAPS — вывести список доступных уровней
MAP X — перепрыгнуть на уровень x (где x — название уровня)
ODE TO JACK — убить всех монстров на уровне
SPAWN x — создать предмет x (где x — один из нижеприведенных предметов или оружие):
W_SABER, W_ASSAULT_RIFLE, W_CROSSBOW, W_LASER_RIFLE, W_GAUSS_GUN, W_GRENADE_LAUNCHER, W_ROCKET_LAUNCHER, W_FLAME_THROWER, W_CHAIN_GUN, W_PLASMA_GENERATOR, W_PTP_CANNON, I_MEDICAL_KIT, I_FLAK_JACKET, I_BODY_ARMOR, I_REFLECTARMOR, I_HEATSHIELD, I_ENERGYARMOR, I_ENERGYSHIELD, I_MOLOTOV, I_GAS_GREN, I_CLAYMORE, I_FLOAT_DISK, I_ROCKET_NET, I_GAS_MASK, I_LASER_SIGHT, I_DISK, I_ENHANCERS, I_SHURIKEN, I_IMPLOSION, I_FRAGGER, I_RADSHIELD, I_IR_GOGGLES, I_STEALTH, I_GRAV_BELT, I_FORCE_BARRIER, I_OVERRIDE, I_FLARE, I_DEMOPACK, I_ENERGYSHIELD, I_DOME_DEVICE, I_DOME_CRYSTAL

TekWar



Alt+Shift+G — включение/выключение режима Бога
Alt+Shift+J — победа над всеми противниками
Alt+Shift+W — все оружие, ключи и *Accutrak*
Numlock — неуязвимость
Во время загрузки игры введите *TEKD1* с последующим параметром (например, TEKD1 NOCHASE):
NOCHASE — удалить из игры стреляющих противников
NOENEMIES — удалить из игры всех противников
NOGUARD — удалить всех охранников
NOSTROLL — удалить невинных посторонних

Terminal Velocity

TRIFIR0 — временная неуязвимость
TRIFIR1 — перезарядить *PAC*
TRIFIR2 — перезарядить *ION*
TRIFIR3 — перезарядить *RTL*
TRIFIR4 — перезарядить *MAM*
TRIFIR5 — перезарядить *SAD*
TRIFIR6 — перезарядить *SWT*
TRIFIR7 — перезарядить *DAM*
TRIFIR8 — топливо для *afterburner*
TRIFIR9 — невидимость
TRIFIR10 — полная неуязвимость
TRIGODS — режим Бога и *power up* для оружия

TRINEXT — переход на следующий уровень
TRISHLD — полное восстановление щитов
TRISCOPE — осциллоскоп
TRIHOVR — парение во время схватки
TRFRAME — показать частоту кадров
TRIWARP# — переход на уровень #
TRIBURN — супер *afterburner*
3DREALM — *power up* для оружия

Terminator: Future Shock

BANDAID — восстановление жизни и брони
FIREPOWER — получить все оружие
SUPERUZI — получить супер *UZI* с 9999 патронами
NEXTMISSION — переход на следующий уровень
TURBO — активация режима турбо
ICANTSEE — инфракрасное зрение
GARBLE — позволяет вам наблюдать процесс ввода cheats
WHOAMI — отображение текущих координат

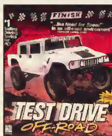
Terracide

Коды вводятся на экране *HELP MENU* в окне для ввода паролей/читов:
barnsley — включение/выключение неуязвимости
nozzle — получить доступ ко всем эпизодам и уровням с помощью меню *Game Levels*
popov — включение/выключение режима полного доступа
clam_chariot — куча читов, в т.ч. все оружие
welk — все оружие
phaal — включение/отключение неограниченного боезапаса
batfinc — полные щиты
drugssuck — включение/выключение числовых значений

Test Drive 4

На экране сохранения игры выберите 10–ый слот и введите вместо имени любой из паролей:
NOAICARS — отключит AI компьютерных игроков при игре через LAN
STICKIER — невозможность перевернуться
AARDVARK — выключить возможность столкновений
ITSLATE — отключить спецэффекты (только для 3Dfx)
CREDITZ — показать список создателей (это стоит посмотреть ;))
SRACLLA — оступны все машины
LEVELLLA — доступны все трассы
SPAZZY — “кислотный” режим
BANDW — черно–белый режим
MIKTROUT — гигантские машины
MPALMER — маленькие машины
GONZON — режим перемотки
GONZOFF — отключить режим перемотки
BIRDVIEW — вид на машину сверху
NITROXXX — ускорение (при нажатии на гудок)
COLOUR — сменить ч/б режим на нормальный

Test Drive Off-road



Для получения доступа к новым автомашинам введите в качестве имени игрока: *cheat1*, *cheat2*, *cheat3*, *cheat4*, *cheat5* или *ciggies*. В последнем случае вы получите четыре дополнительных машины, доступ ко всем трассам и возможность проезжать сквозь препятствия, в том числе сквозь машины противников.

TFX

Shift–D — в режиме полета — полный боезапас, ракеты и *chaff*
Shift–PLOP — неуязвимый самолет

The Dig

Ctrl–B — получить накачанные мускулы

The Even More Incredible Machine

Коды уровней:

088 — *OLIVE*	124 — *EMULSION*
089 — *POLYNOMIALS*	125 — *INPUT*
090 — *PARAMETRIC*	126 — *PARADISE*
091 — *SOLAR SYSTEM*	127 — *SAMURAI*
092 — *MARBLE*	128 — *CHAOS*
093 — *HEAVY*	129 — *BRAWL*
094 — *REPUBLIC*	130 — *ASIDE*
095 — *QUATRAIN*	131 — *AXIS*
096 — *TYRANNOSAUR*	132 — *OFFBEAT*
097 — *SULFURIC*	133 — *QUIP*
098 — *DOPA*	134 — *NEWMAN*
099 — *MINARET*	135 — *SLOPE*
100 — *DOVETAIL*	136 — *TENON*
101 — *JASMINE*	137 — *CROSSCUT*
102 — *WRANGLE*	138 — *NORM*
103 — *KUDOS*	139 — *HOUSE*
104 — *CULDESAC*	140 — *MACARONI*
105 — *YODEL*	141 — *TALCON*
106 — *XYLOPHONE*	142 — *BEAK*
107 — *MONKEY*	143 — *BIRETTA*
108 — *HEIST*	144 — *FREQUENT*
109 — *CAPTURE*	145 — *STREAM*
110 — *PURSE*	146 — *UMIAK*
111 — *HOBBY*	147 — *HIATUS*
112 — *DEIFY*	148 — *CREEK*
113 — *MERGANSER*	149 — *CROQUET*
114 — *SEAL*	150 — *ACID*
115 — *CONTRAPTION*	151 — *BABY*
116 — *FLAX*	152 — *SEAN*
117 — *PRIMORDIAL*	153 — *QUALM*
118 — *RAVE*	154 — *THIAMINE*
119 — *HYACINTH*	155 — *TURN*
120 — *SPIDER*	156 — *KANGAROO*
121 — *YAMMER*	157 — *CONTENT*
122 — *NERVE*	158 — *BELLOC*
123 — *GRATE*	159 — *PASSWORD*

The Incredible Machine

Коды уровней:

02 — *DYNAMIX*	19 — *HOT DOG*
03 — *MACHINE*	20 — *COUNTDOWN*
04 — *DISK*	21 — *PSALMS*
05 — *SHUTTLE*	22 — *TANK*
06 — *SATURN*	23 — *NIGHT*
07 — *KING*	24 — *GAMES*
08 — *DRAGON*	25 — *WESTERN*
09 — *ANTS*	26 — *LOG HOME*
10 — *BASEBALL*	27 — *GRAPHICS*
11 — *BEAR*	28 — *KNUTH*
12 — *FISH*	29 — *DONALD*
13 — *DALE*	30 — *COMPACT DISK*
14 — *CHESTERTON*	31 — *SHAVER LAKE*
15 — *SIZE*	32 — *RHEUMATISM*
16 — *IRELAND*	33 — *HARPSICHORD*
17 — *WORD*	34 — *MARKET*
18 — *BRIEF*	35 — *DESK*

36 — *MYRTLE*
37 — *QUATERNION*
38 — *AQARIUM*
40 — *SHOE*
41 — *STORE*
42 — *CLARE*
43 — *KERRY*
44 — *FLANCE*
45 — *SEASON*
46 — *TRIBOLOGY*
47 — *ABRASIVE*
48 — *DEFORMATION*
49 — *ELASTIC*
50 — *ADHESION*
51 — *SPECTRA*
52 — *INDUCTION*
53 — *POLARIZATION*
54 — *OVERJOY*
55 — *DISCURSIVE*
56 — *CROSS*
57 — *CHOCOLATE*
58 — *PLATO*
59 — *WELLSPRING*
60 — *HYDROPLANE*
61 — *PALM*
62 — *SOMBRERO*
63 — *JOIST*
64 — *ASTRONAUT*
65 — *MARIONETTE*
66 — *OSMIUM*
67 — *ASSURANCE*
68 — *CALCULATOR*
69 — *SUPERIOR*
70 — *PHILHARMONIC*
71– *ANGULAR*
72 — *ZIPPER*
73 — *UMPIRE*
74 — *RECOVER*
75 — *SHADOW*
76 — *IONIZE*
77 — *QUAKE*
78 — *OCTOBER*
79 — *BILATERAL*
80 — *LYRIC*
81 — *NEEDLE*
82 — *THEORY*
83 — *LOBSTER*
84 — *SAMURAI*
85 — *SPLICE*
86 — *GULF*
87 — *RHOMBUS*

Theme Hospital

Пропуск уровня — запустите игру с параметром *–Lx* (*x* — номер уровня)
Приведенные ниже коды нужно водить на факсимильном аппарате. Для их активации — жмите зеленую кнопку.
7287 — после успешного окончания текущего уровня попадете на уровень с отстрелом крыс
24328 — разрешает ввод паролей. А именно:
Ctrl–C — завершение всех исследований
F11 — проиграть игру
F12 — выиграть игру
Shift–C — 10.000 долларов

Theme Park

В качестве имени введите *HORZA*. Для входа в режим cheats — нажмите и удерживайте нажатой клавишу *C*.
C — нажмите несколько раз для получения денег, после этого нажмите *Enter*.
Alt–Z — все магазины
Ctrl–Z — все аттракционы

Tie Fighter

Shift–F1 — неуязвимость во время схваток
Shift–F4 — отключение лимита времени

Tiger Shark

Начните игру. В первом меню нажмите клавиши *n* и *Space*. После этого можете применять следующие коды.
HAPPY — неуязвимость
BLAST — неограниченный боезапас
EMPTY — противник не стреляет
AMMO — сверхмощное оружие
FREE — прохождение сквозь препятствия

Time Commando

Коды уровней:

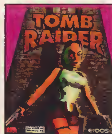
	Easy	Normal	Hard
Roman	*YPTERFGZ*	*QJSLVABL*	*SOIOLGNK*
Japanexe	*NKTOLVIF*	*KAYAGEAF*	*TFJSVJMC*
Middle Age	*VMXYICCB*	*MZFSPQDD*	*XFYAMXIE*
Conquistadors	*FDQLUGGCC*	*AVMJFGGU*	*ZOVASAIV*
Wild West	*ZREHQFIR*	*EVBSVTCV*	*BODSGWLW*
Modern Wars	*FBTAWPFC*	*YLHHGXBO*	*VEJHMQKO*
Future	*X*	*ALPYPJFO*	*ZEYPCEHQ*
Beyond Time		*YBULVABN*	*HMFDLGNN*

Cheats:
VONLUX — полное здоровье
HUIBON — все оружие
DOLTEB — дополнительная жизнь
TIXODO — переход на следующий уровень
DIXODO — пропустить эпоху
SPEED — время отсчитывается в секундах
COMMANDO — доступ к секретному уровню

Time Slaughter

Запустите игру командой *TS MIDGETPOWER*. Во время игры попробуйте одновременно нажимать *Ctrl* и разные буквы. Следите за эффектами!

Tomb Raider



Для перехода на следующий уровень: удерживая нажатой клавишу *Shift*, сделайте один шаг вперед, один шаг назад, отпустите *Shift*, повернитесь три раза вправо на 360 градусов и прыгните вперед.
Для получения полного вооружения: удерживая нажатой клавишу *Shift*, сделайте один шаг вперед, один шаг назад, отпустите *Shift*, повернитесь три раза вправо на 360 градусов и прыгните назад.

Tomb Raider 2

Нажмите клавишу "*/*" — Лара вытащит сигнальный фонарь. Теперь, удерживая *Shift* (режим медленной ходьбы), сделайте сначала шаг вперед, потом — шаг назад и повернитесь вокруг своей оси три раза. Теперь, если вы прыгните вперед, Лара перенесется на следующий уровень, а если прыгните назад, то получите все оружие и полный боекомплект.
P.S. Попробуйте сначала выполнить все эти действия, не нажимая вначале клавишу "*/*"...

Total Mayhem

Для активации режима cheats введите на основном экране слово *CHEAT* при нажатых клавишах *Ctrl* и *Shift*.
Ctrl–C — 1000 кредитов
Ctrl–A — покупка всего оружия
Ctrl–N — пропуск уровня (на экране базы)
Ctrl–P — отправить юнит в позицию курсора (во время игры)
Ctrl–I — неуязвимость (во время игры)
Ctrl–R — восстановление щитов (во время игры)
Ctrl–M — включение/выключение монстров
Ctrl–Shift–STUFF — прибавляется по одному предмету каждого типа

Turok: Dinosaur Hunter

В главном меню есть опция *Enter Cheat*. Именно здесь и нужно вводить приведенные коды.
THSSLKSCL — режим Бога
CMGTSMMGGTS — все оружие
BLLTSRRFRND — неограниченный боезапас
FRTHSTHTTRLSCK — неограниченное количество жизней
RBNSMITH — большие головы, неуязвимость, все оружие, боезапас и кредиты
SNFFRR — режим диско
THBST — галерея
FDTHMGS — кредиты
DDDNSTBR — бессмертие
NDNLP — режим духа (все замедлено)
THMSCLS — все оружие
LNJHNSN — бесконечные боезапасы
RBCHN — большие головы у врагов
GNNTRTMNT — полная карта
JSNCRPNTR — уменьшенные враги
CRLSFNDNGS — "кислотные" цвета
MTTSTBBNGTNB — перепрыгнуть на 1-ый уровень
DRRNSTBBNGTN — перепрыгнуть на 2-ой уровень
MKJNK — перепрыгнуть на 3-ий уровень
PTNDNCN — перепрыгнуть на 4-ый уровень
NNTND — перепрыгнуть на 5-ый уровень
TRMNN — перепрыгнуть на 6-ой уровень
JMDNN — перепрыгнуть на 7-ой уровень
MRGRTTRR — перепрыгнуть на 8-ой уровень
SHNTRRNT — галерея противников
THTRTMBB — показать титры
JFFSPNGDNBRG — бесконечные жизни
DNLDDCK — режим отладки спрайтов
NGLCKCK — все ключи
JHNTHMS — 1-ый босс (Longhunter)
STPHNBRML — 2-ой босс (Mantis)
GRGMLCHCK — 3-ий босс (T-Rex)
RNTRC — 4-ый босс (Campaigner)
BKSTRD — режим полета
FHGTBC — показывать врагов на карте
JHNNCK — Дискотека!

Twisted Metal 2

Введите на экране выбора машины:
GLORIOUS — включение режима кодов
ICECREAM — играть за *Sweet Tooth*
BIGBOY — играть за *Minion*
Введите во время игры:
GLORIOUS — включение режима кодов
DIVINE — режим бога
ALLUCANEAT — супер жизнь
DOUBLEDOWN — супер оружие
HOLYSMOKES — Бесконечные боеприпасы
SLAMFEST — супер Slam
GIMMEMORE — добавление боеприпасов
2HOT — самонаводящийся напалм
CUSUCKA — мегапушка
FRAMERATE — показывается скорость обновления экрана
Во время игры быстро нажимайте клавиши в следующем порядке:
L,R,U — выстрелить заморозкой
R,L,D — положить мину
R,L,U — выстрелить напалмом
U,U,R — установить временный щит
U,U,L — высокий прыжок
L,R,D — выстрел заморозкой назад
R,D,L,U — временное исчезновение
L — влево
R — вправо
D — вниз
U — вверх

Tyrian

Коды вводятся в открывающем меню.
TECHNO — экспериментальное оружие PQZ — минное поле
STORMWIND — специальное оружие Sandstorm
UNKNOWN — специальное протонное оружие
ENEMY — специальное оружие — двойной вулкан
WEIRD — специальное оружие — банановые бомбы
STEALTH — специальное оружие — поле клинков
DESTRUCT — отдельная самостоятельная игра артиллерийского типа для одного или двух игроков. Нажмите *F1* для получения списка управляющих клавиш.
NORTSHIPZ — корабль Nort-Ship Z
Во время схватки можно применять следующие комбинации:
F2-F6-F7 — окончание текущего уровня
F2-F3-F6 — режим Бога
F11 — гамма-коррекция
BACKSPACE-1 — супер-турбо
TAB-1 — синий корабль
TAB-2 — красный корабль
TAB-4 — мощный красный корабль
TAB-3,5,6,7,8,9 или *0* — обычный корабль без брони
Получение крупной суммы.
Запустите игру не командой *TYRIAN*, но *FILE0001 LOOT*. Не нажимайте сразу *Enter*. При нажатой клавише *Alt* наберите на цифровом паде *254*. Отпустите *Alt*. Нажмите *Enter*. В начавшейся игре у вас будет много-много денег.

Ugh

Коды уровней:

	Один игрок	Два игрока
01	*CAVITY*	*ALONEINTOTHEALONE*
02	*FIRSTCOMMUNION*	*ONLYSHADOWSOFHOOKS*
03	*FIGURATIVETHEATRE*	*CHRISTSFIRSTHOWLING*
04	*BURNTOFFERINGS*	*FIELDSOFRAPE*
05	*MYSTERIUMINQUITATIS*	*GREATBLACKTIME*
06	*DREAMFORMOTHER*	*MALDORORESTMORT*
07	*UNCERTAINJOURNEY*	*ADAYINDOGLAND*
08	*SPIRITUALCRAMP*	*EXTRAECCLASIAM*
09	*ROMEOSDISTRESS*	*NULLASALUS*
10	*RESURRECTION*	*THESHELLSHAVECRACKED*
11	*PRAYER*	*FROMBROKENCROSS*
12	*DEATHWISH*	*STPETERSKEYALLBLOODY*
13	*DOGS*	*BENEDICTION*
14	*DESPERATEHELL*	*BLESSING*
15	*AWAKEATTHEWALL*	*NORTH*
16	*SLEEPWALK*	*BLACKSUNBLOODYMOON*
17	*THEDROWNING*	*OHCOALBLACKSMITH*
18	*THEBLUEHOUR*	*PANZERRUNE*
19	*ASEVENINGFALLS*	*BLACKFLOWERSPLEASE*
20	*ANDROGYNOUSNOISE*	*THEFINALCHURCH*
21	*HANDPERMEATES*	*THESUMMEROFLOVE*
22	*ELECTRADESCENDING*	*HEYHOTHENODDYOH*
23	*CERVIXCOUCH*	*BEAUSOLEIL*
24	*THISGLASSHOUSE*	*SCARLETWOMAN*
25	*FLEEINGSOMNAMBULIST*	*THESTAIRSONG*
26	*THESOMNOLENTPERSUIT*	*HULLOANGEL*
27	*ASHES*	*SINCEYESTERDAY*
28	*ASHESPARTII*	*VALEDICTION*
29	*WHENIWASBED*	*MALEDICTION*
30	*LAMENTOVERTHESHADOWS*	*DOGUN*
31	*FACE*	*FOREVERCHANGING*
32	*THELUXURYOFTEARS*	*THEBALLADOF*
33	*OFTHEWOUND*	*THEPALECHRIST*
34	*BELIEVERSOFTHEUNPURE*	*CHRISTANDTHE*
35	*OUVERTURE*	*PALEQUEENS*
36	*WINDKISSEDPICTURES*	*MIGHTYINSORROW*
37	*THELAKEOFFIRE*	*THEREDFACEOFGOD*
38	*BLASTOFTHEBOUGH*	*THEBREATHAND*

39	*AMATERASU*	*PAINOFGOD*
40	*THEABSOLUTE*	*THATSALLFOLKS*
41	*LACRIMACHRISTI*	*HAPPYBIRTHDAY*
42	*BETWEENYOUTH*	*THEBIRDSHAVE*
43	*AFTERTHERAIN*	*STOPPEDSINGING*
44	*WILLOTHEWISP*	*KHORBAINYESDMIGS*
45	*TALESOFINNOCENCE*	*LAMENTFORHER*
46	*STRAPPINGMEDOWN*	*THEDEATHOFTHECORN*
47	*THEDANZIGWALTZ*	*ASONGFORDOUGLAS*
48	*CHIMEREDESIDELA*	*AFTERHESDEAD*
49	*SILENTTHUNDER*	*TERRATEGITTERRAM*
50	*STRANGEFORTUNE*	*BE*
51	*VENTRILOQUIST*	*HOOVES*
52	*GLOOMYSUNDAY*	*HORSEY*
53	*THEDEATHOFJOSEF*	*THEYRETURNEDTO*
54	*SONGOFSOLOMON*	*THEIREARTH*
55	*SICKOFLOVE*	*FALLING*
56	*VANITY*	*THEDREAMOFASHADOW*
57	*FOURHORSEMEN*	*OFSMOKE*
58	*1983*	*PASSINGHORSES*
59	*OMEGADAWN*	*ANYWAYPEOPLEDIE*
60	*ARINGINGINTHEIREARS*	*TOBLACKENEDEARTH*
61	*THEGOLDENAGE*	*OHMERRYGOROUND*
62	*ALPHASUNSET*	*CROWLEYMASSUNVEILED*
63	*SPILTBLOOD*	*PAPERBACKHONEY*
64	*RAWWAR*	*THEFALLOF*
65	*REFLECTIONS*	*CHRISTOPHERROBIN*
66	*CHURCHOFNORETURN*	*ABEGINNING*
67	*WHATSTHEVERDICT*	*THEDESCENTOFLONG*
68	*ZEROSEX*	*SATANANDBABYLON*
69	*THISISHERESY*	*ASADNESSSONG*
70	–	*INTHEHEARTOFTHEWOOD*
71	–	*ANDWHATIFOUNDTHERE*
72	–	*MARYWAITSINSILENCE*
73	–	*ASILENCESONG*
74	–	*ALAMENTFORMYSUZANNE*
75	–	*RIVERDEADBANK*
76	–	*ALLTHESTARSAREDEAD*
77	–	*ROSYSTARTEARS*
78	–	*FROMHEAVEN*
79	–	*WHENTHEMAYRAINCOMES*
80	–	*THUNDERPERFECTMIND*
81	–	*ASADSADNESSSONG*

UNREAL

ALLAMMO — вы получаете 999 боеприпасов каждого типа
FLY — позволяет вам летать
GHOST — прохождение сквозь стены
WALK — отменяет режимы прохождения сквозь стены и полета
GOD — режим бога
KILLPAWNS — убивает монстров на уровне
SLOMO <*скорость* > устанавливает скорость игры (1 — нормальная)
BEHINDVIEW 1 — включение вида от третьего лица "а–ля Tomb Raider"
BEHINDVIEW 0 — включение нормального вида
PLAYERSONLY — "заморозка" времени для всех объеков кроме вас
SUMMON <*предмет*> — появление перед вами какого–нибудь предмета:
Оружие:
EIGHTBALL
FLAKCANNON
DISPERSIONPISTOL
AUTOMAG
STINGER
ASMD
RAZORJACK
GESBIORIFLE
RIFLE
MINIGUN
Абориген:
NALI
Враг:
SKAARJWARRIOR
OPEN <*имя карты*> — переход на другой уровень
Список карт Unreal'a:

Bluff	*DmTundra*	*NaliLord*
Ceremony	*Dug*	*Noork*
Chizra	*Endgame*	*NyLeve*
Dark	*Entry*	*Passage*
Dasacellars	*ExtremeLab*	*QueenEnd*
Dasapass	*ExtremeEnd*	*Ruins*
Dcrater	*ExtremeGen*	*SkyBase*
Dig	*ExtremeBeg*	*SkyCaves*
DKNightOp	*ExtremeCore*	*SkyTown*
DMARIZA	*ExtremeDark*	*SpireVillage*
DMCURSE	*ExtremeDGen*	*TerraLift*
DmDeathFan	*Gateway*	*Terraniux*
DmDeck16	*Harobed*	*TheSunspire*
DMElsinore	*IsvDeck1*	*Trench*
DMfith	*IsvKran4*	*Unreal*
DmHealPod	*IsvKran32*	*VeloraEnd*
DmMorbias	*NaliBoat*	*Vortex2*
DmRadikus	*NaliC*	

Uprising

Нажмите *M* и вводите коды:
DANGEROUS — бесконечный запас патронов для всего оружия
CHUMP — неуязвимость
CHUMP (2ой раз) — возросшая скорость
TUFF ASS — увеличить мощность оружия
SLICK — супер–режим
MO MONEY — получить знергию и бесплатные юниты
WAY MO MONEY — еще больше знергии и юнитов

Vanguard Ace

F10 — разрешение режима ввода cheats
F1 — уровень мощности 1
F2 — уровень мощности 2
F3 — уровень мощности 3
F4 — уровень мощности 4
F5 — уровень мощности 5
F6 — уровень мощности 6
F7 — уровень мощности 7
F8 — увеличить жизнь
F9 — увеличить количество бомб
F11 — отключить режим cheats

Virtua Fighter

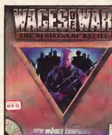
Играть за Gold Dural: в меню выбора персонажа нажмите *Вниз, Вверх, Вправо, Del–Влево*. Если все сделаете правильно — услышите подтверждающий звук.
Меню выбора размера ринга и выбор уровня: на зкране *Press Start* нажмите 12 раз *Вверх* и *Enter*. После этого войдите в зкран опций. Вы должны услышать "*K.O.*" Наведите курсор на *Exit*, нажмите *Вниз*. Курсор исчезнет, появится еще одно меню.
Замедленное воспроизведение схватки — в конце раунда нажмите и удерживайте нажатыми клавиши: *Del+End+PgDn*.

Virtua Squad

На зкране с логотипом *Sega* при нажатой кнопке *reload* нажмите *Вверх, Вниз, Влево, Вправо*. На зкране *AM2*: при нажатой кнопке *reload* нажмите *Вниз, Вверх, Вправо, Влево, Вверх, Вверх, Влево, Вправо*. Примечание: если вы

играете мышкой — перед вводом кодов переключитесь на клавиатуру или джойстик. После того, как введете коды — переключитесь опять на мышку.
После ввода кодов вы сможете выбирать один из 9 уровней сложности и разные режимы игры. С помощью кнопки *reload* можете выбрать любое оружие, в том числе — секретное.

Wages of War



Для активации режима ввода кодов — включите *Caps Lock* и нажмите *Enter*. При вводе кодов не забывайте про пробелы. Введите *BLOOD MONEY*. Режим ввода cheats включен. Также вы можете теперь видеть все перемещения противника. Для отключения режима — введите *BLOOD MONEY* повторно.
ADJECTIVES — режим Бога. Все наемники получают все оружие, боеприпасы, снаряжение и специальные предметы. Их статистические данные становятся максимальными.
BILL — выбранный наемник получает все оружие, снаряжение и специальные предметы.
VERB — каждый наемник получает по запасному магазину к каждому типу оружия.
LIBERTY — все оружие и максимальные статистики для выбранного наемника.
ELBOW ROOM — выбранный наемник получает *999* поинтов действия
DEADMAN — убивает всех противников
STATS — максимальные характеристики выбранного наемника
MORTAL — усредненные характеристики для выбранного наемника
NOUN — максимальное здоровье для выбранного наемника
FILL MAGAZINE — Abdul получает по две штуки каждого предмета
SMOKE — выбранный наемник получает 25 дымовых гранат
TIMERS — выбранный наемник получает 10 зарядов взрывчатки и 10 таймеров
911 — выбранный наемник получает 10 first aid kits
HOUR — ко времени игры прибавляется 1 час
MMIN — время миссии увеличивается на 5 минут
SET MINE — в позиции выбранного наемника устанавливается мина
BANG — активация связей повреждения для всех объектов
EXPLODE — активация связей уничтожения для всех объектов
OH DARN — по карте выпускается 100 мин из миномета
— сохранение текущего экрана в файле .pcx
SEND IN THE CLOWNS — тема клоунов
OH BOYS — возврат от темы клоунов к нормальному виду

Warcraft

Нажмите *Enter*, введите код, после этого нажмите *Enter* еще раз. Первым нужно ввести код *CORWIN OF AMBER*, который делает доступными остальные.
THERE CAN BE ONLY ONE — делает солдат неуязвимыми для любых атак, исключая огонь катапульт. Враги погибают от одного удара.
HUMAN# — переход к миссии #
ORC# — переход к миссии #
HURRY UP GUYS — ускорение строительства и исследований
EYE OF NEWT — становятся доступными все заклинания
IRON FORCE — максимизация качества оружия и защиты
SALLY SHEARS — открытие карты
POT OF GOLD — увеличение запасов золота на 10.000 и дерева на 5.000 единиц
IDES OF MARCH — просмотр финальной анимации
YOURS TRULY — просмотр анимации в случае победы
CRUSHING DEFEAT — просмотр анимации в случае поражения

Warcraft 2

Нажмите *Enter*, введите код, после этого — нажмите *Enter* еще раз. Во время многопользовательской игры коды влияют на всех игроков.
UNITE THE CLANS — просмотр победной анимации
YOU PITIFUL WORM — просмотр анимации в случае поражения
IT IS A GOOD DAY TO DIE — игроки получают божественные возможности
GLITTERING PRIZES — увеличение запаса золота, дерева и нефти
VALDEZ — увеличение запаса нефти
HATCHET, AXE AND SAW — ускорение добычи дерева
EVERY LITTLE THING SHE DOES — совершенствование системы магии игрока
DECK ME OUT — модернизация юнита
ON SCREEN — открытие всей карты
MAKE IT SO — ускорение модернизации и постройки
THERE CAN BE ONLY ONE — просмотр финальной анимации
NEVER A WINNER — победа становится невозможной
TIGERLILY — позволяет пропуски сценариев
ORC# или *HUMAN#* — переход к миссии номер #

War Gods (версия для Windows 95)

Для ввода читов пройдите цепочку меню: *Game, Properties, Advanced*. Появится стандартное окошко, в котором вы сможете ввести приведенные ниже коды. Причем вводить их желательно до того, как вы начнете схватку, в противном случае некоторые из них могут не сработать. Первое число — активация кода, второе — деактивация.
2509 (9052) — свободная игра — игрок получает неограниченное количество кредитов
1971 (1791) — неуязвимость первого игрока
1515 (5151) — неуязвимость второго игрока
0708 (8070) — первый игрок причиняет больше вреда
3366 (6633) — второй игрок причиняет больше вреда
4774 (7447) — быстрое окончание игры после победы над одним компьютерным соперником
1037 (7301) — облегченные фаталити, активируются комбинацией удара рукой в голову и ногой по ногам противника
3871 (1783) — позволяет первому игроку играть в качестве *Grox*
9021 (1209) — позволяет первому игроку играть в качестве *Exor*
9990 (9996) — позволяет всегда играть на первом уровне
9991 (9996) — играть на втором уровне
9992 (9996) — играть на третьем уровне
9993 (9996) — играть на четвертом уровне
9994 (9996) — играть на пятом уровне
9995 (9996) — играть на шестом уровне
9997 (9996) — играть на седьмом уровне

5721 (5721) — показывает частоту кадров
После ввода кода слова Cheat Code должны замениться на Cheat Code OK!

Warwind

Нажмите во время игры *Enter*, после чего можно вводить код.
!GOLDEN BOY — деньги (5.000)
!THE SUN ALSO RISES — показать карту
!PUMP AN ARHN — полный престиж
!THE GREAT PUMPKIN — выиграть кампанию
!COME ALL YE FAITHFUL — быстрый наем на службу в постоялых дворах
!ON A MISSION FROM GAWD — быстрое строительство
!I AM THE BISHOP OF BATTLE — выиграть сценарий
!SHOW ME THE WAY — показать координаты

WarWind 2

Нажмите *Enter* и введите коды (после ввода снова нажмите *Enter*):
!the sun also rises — открыть карту
!golden boy — 5000 ед. ресурсов и 1000 ед. бутаниума
!the great pumpkin — выиграть всю кампанию
!i am the bishop of battle — выиграть миссию
!on a mission from gawd — быстрая постройка и сбор ресурсов

Wetlands

Введите вместо имени:
COOLCOLE — все миссии
SAVANNAH — полная энергия
ELRAPIDO — боеприпасы

Whiplash

CINEMA — играть на широком экране
CUPWON — просмотр видеофрагмента
FORMULA1 — получить доступ к альтернативному набору машин
MREPRISE — получить доступ к бонусовому кубку (третий набор трасс)
MRFROSTY — обледенение дорог
SUPERMAN — неуязвимая машина
WARGATE — переход машин

Whiplash 2

DRDEATH — доступ к дополнительному уровню сложности
DUEL — появление дьявольских противников
FREAKY — изменение цветовой гаммы
GOLDBOY — доступ ко второму набору трасс
IWON — просмотреть видеофрагмент — конец гонки
LOVEBUN — cheat-автомобиль
MAYTE — cheat-автомобиль
MRZOOM — ускорение игры
REMOVE — удаление ранее примененных cheats
ROLLEM — просмотр cheats
SUICYCO — cheat-автомобиль
TACHYONS — безумная скорость игры
TINYTOTS — раздавленные машины
YOTARACE — удвоение размера трассы

Wing Commander 1, 2

Вариант 1.
После стандартной команды запуска игры *WC* поставьте через пробел параметр "*Origin –k*". Проследите, чтобы первая буква "О" была заглавной, иначе ничего не выйдет. Ваши корабли приобретут неуязвимость. Любой выбранный корабль противника (включая большие корабли) уничтожается нажатием комбинации клавиш "*Alt + Del*". При этом:
ALT–O — часть кокпита взрывается
ALT–INS — уничтожается подразделение кораблей (малого размера)
Вариант 2.
Запустите игру командой с параметрами: *WC Origin s# m* w# –k l*. При этом нужно соблюдать порядок параметров и регистр. Параметры имеют следующее назначение:
Origin — запуск тестового режима, при котором действуют следующие коды:
ALT–DEL — уничтожение пойманного в прицел корабля
ALT–INS — уничтожение всех небольших кораблей, видимых на экране радара
ALT–Z — взрыв вашего корабля
ALT–M — переключение между разными режимами использования памяти
s# — выбор серии (например, *s8*)
*m** — выбор миссии (например, *md*)
w# — просмотр видеофрагмента (например, *w3*), диапазон сцен — от 1 до 22. Для просмотра кадров из специальных миссий также должны быть указаны параметры *s# m**.
–k — неограниченные щиты
l — одиночная миссия, без проверки copy-protection
Пример: *wc2 Origin s8 md –k* — таким образом будет запущена игра Wing Commander II, System 8, Mission D (K'tithrak Mang), неограниченные щиты.

Wing Commander 3

Запустите игру с параметром — для этого наберите в командной строке "*wc3 –mitchell*". Во время ведения боевых действий нажатие комбинации "*Ctrl +W*" уничтожит выбранную цель, а нажатие комбинации "*Ctrl + Alt + W*" уничтожит всех противников в пределах видимости вашего радара.

Wing Commander 4

Введите в командной строке "*wc4 –chicken*". После этого вы сможете использовать следующие комбинации клавиш:
Ctrl + W — уничтожение выбранной цели
Ctrl + Alt + W — уничтожение всех целей на экране радара
Alt + O — приобретение неуязвимости

Wing Commander Academy

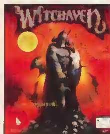
Запустите игру с параметром *WCA ERST*. После этого можете пользоваться приведенными ниже кодами.
–k — неуязвимость
–z — неуязвимость (столкновения наносят повреждения)
Alt–Del — уничтожение выбранной цели
Alt–Ins — уничтожение всех кораблей
Alt–I — противник умнеет
Ctrl–I — противник тупеет

Wipeout XL

Код вводится на экране с заголовком.
RUSH — "silly ships".
Вводите эти коды на экране главного меню:
XTEAM — разрешить команду *Piranha*.
XCLASS — разрешить класс *Phantom*.
XTRACK — все трассы.

Во время гонки перейдите в режим паузы. Можете применить следующие читы:
PSYMEGA — неограниченный боезапас.
PSYPROTECT — неограниченная энергия.
PSYTICKER — неограниченное время.
PSYRAPID — пулемет.
FRAMERATE — частота кадров.

Witchaven



Backspace — активация режима cheats
SCOOTER — все оружие
MOMMY — вся магия
WANGO — все ключи

Witchaven 2

Backspace — активация режима cheats
MARKETING — режим Бога
WEAPONS — все оружие
HEALTH — восстановление здоровья
ARMOR — восстановление защиты
STRENGTH — power up для *STR*
POTIONS — все зелья
SPELLS — все заклинания
KEYS — все ключи
INVIS — невидимость
LEVEL## — переход на уровень ## (например, level14)

Wolfenstein 3D

Запустите игру с параметром:
для версии1.0 — *wolf3d −next*
для версии 1.1 — *wolf3d −goobers*
Для активации читов во время игры нажмите:
Ctrl−Alt−Enter — для версии 1.0
Левый *Shift−Alt−Backspace* — для версии 1.1
Коды:
TAB−G — режим Бога
TAB−I — добавить предмет
TAB−H — причинение вреда своему персонажу
TAB−N — прохождение сквозь препятствия (no clipping)
TAB−P — пауза
TAB−Q — выход из игры
TAB−W — турбо режим
TAB−X — добавление дополнительных предметов
TAB−E — завершение уровня
M−L−I — оружие, боеприпасы и неуязвимость

Worms

Для получения доступа к супер−оружию введите на экране оружейных опций *BAABAA*.
Во время игры войдите в меню выбора оружия и напишите *BOBJOB*. У вас появятся *Banana Bomb* вместо *Cluster Bomb* и *Sheep* вместо *Mine*.

Worms 2

Коды уровней:
1) *ONCEUPONA*
2) *TIMETHEREWERE*
3) *SOMESMALLWORMS*
4) *WHOGOTVERYVERY*
5) *ANNOYEDAND*
6) *DECIDEDTO*
7) *GOTOARMSIN*
8) *ORDERTOWIPE*
9) *OUTTHEIR*
10) *VICIOUSENEMY*
11) *COUNTERPARTS*
12) *THEYDEVELOPED*
13) *SOMEREALLY*
14) *COOLWEAPONSSUCH*
15) *ASBANANABOMBS*
16) *ANDMAGICBULLETS*
17) *THEYTRAINED*
18) *ALLNIGHTSAND*
19) *EVERYDAYSOTHEY*
20) *WOULDBECOME*
21) *PROFICIENT*
22) *INTHEIRWORMLY*
23) *WAYSSOMETIMES*
24) *THEYWOULDSHOOT*
25) *GRANNIESJUST*
26) *FORFUNANDLAUGH*
27) *ABOUTITINTHE*
28) *EVENINGTIME*
29) *WEAPOLOGISEON*
30) *BEHALFOFALLTHE*
31) *TERRITORIESTHAT*
32) *WEWENTTOTHE*
33) *TROUBLEOFTRANSLATING*
34) *WORMS2INTOBUTWE*
35) *DIDNTHAVETIMETO*
36) *TRANSLATETHESE*
37) *PASSWORDSNOTTHAT*
38) *THEYNEEDTOBEDONE*
39) *WESUPPOSETHAT*
40) *YOUAREREALLY*
41) *EXPECTINGTO*
42) *SEEAWONDERFUL*
43) *CHEATMODEWHEN*
44) *FINISHTHEMISSIONS*
45) *ANDYOUARERIGHT*

Worms: Reinforcements

Коды уровней.

1 — *VERYEASY*	14 — *SCUMBAGZ*
2 — *OHSOEASY*	15 — *GOOD BYE*
3 — *UNCHAINS*	16 — *TRUTHOUT*
4 — *BJORNPOP*	17 — *17THKIND*
5 — *DODGEMAX*	18 — *GOGOGOGO*
6 — *STARTURN*	18 — *PIGSPACE*
7 — *HEYGEOFF*	19 — *TRUMPTON*
8 — *REZDOGGY*	20 — *PARANOID*
9 — *HIGHKICK*	21 — *MIXTURES*
10 — *LONG AGO*	22 — *VERY MAD*
11 — *HEY JOHN*	23 — *INSANITY*
12 — *SATANICS*	24 — *GREATGIG*
13 — *NEARDEAD*	

BOBJOB — активация режима cheats
BOJBOB — деактивация режима cheats

WWF

HULKHOGANWEARSYELLOWNICKERS — код вводится во время паузы. После возобновления игры вы станете неуязвимыми.

X−Com: Interceptor

Для активизации режима ввода кодов нажмите комбинацию клавиш *control−e. Если после этого вы услышите звуковой сигнал, значит, режим включен. После этого введите следующие коды:*
knowitall — станут доступны все изобретения
payday — вы получите 10.000.000 долларов
Для повторного ввода кодов необходимо снова активизировать режим читов

X−Men: Children of the Atom

Этот код позволит вам получить доступ к *Magneto* и *Juggernaut*.

Сначала нажмите *F10* для перехода в меню опций. Отсюда перейдите в меню конфигурации. Введите слово *SPAM*. После этого в игре должна появиться новая опция — *BOSS SELECT*. Разрешите ее применение и сохраните новые игровые установки. После сохранения начните новую игру и выберите бойца и режим блокирования. После этого, пока игра загружается, зажмите одновременно все три нижних удара рукой (если вы хотите играть за *Juggernaut*) или все три удара ногой (если вам нужен *Magneto*). Удерживайте эти клавиши нажатыми до тех пор, пока игра не загрузится. После этого вы сможете управлять выбранным персонажем.

Для получения бесконечного числа продолжений после ввода слова *SPAM*, в меню системных установок вы сможете заменить продолжение *continue* на режим *Free Play*.

X-Men: The Ravages Of Apocalypse

Кроме стандартных кодов Quake, в этой Total Conversion внесены два новых. Нажмите клавишу ~ и наберите:

LOGAN — бессмертие

AMMO — все оружие и полный боезапас

XS

Параметры командной строки:

XS / 8 — для машин с 8 Mb RAM

XS / D — отключение CD музыки

XS / S — отключение звука

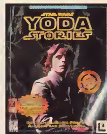
Введите в качестве имени *PENSION* или *MEDICAL*. Вы получите доступ к двум секретным уровням.

X-Wing

WIN — получение неограниченного боезапаса

Yoda Stories

Подсказка: ищите странно выглядящее место (как бы квадрат с горочкой внутри), там Люк должен сказать, что чувствует большую Силу. Переместите лежащие неподалеку камни на четыре места (сложно объяснить, в игре все станет понятно) с помощью *Shift* и клавиш-стрелок. После этого откроется проход в пещеру. В пещере вы встретите Бена Кеноби, который даст вам Силу (только, если у вас полная жизнь). После этого вы можете смело называть себя Рыцарем Джедай.



Zool

На экране опций введите *STRETLAMP*. После этого заработают приведенные ниже коды.

Grey + — переход на следующий уровень

Grey – — переход на предыдущий уровень

1 — неуязвимость

2 — потерять жизнь

4 — рестартовать текущий уровень

Zool 2

Коды вводятся на экране заглавия.

TOUGH GUY — неуязвимость

KICKASS — неограниченное количество бомб

BUMBLEBEE — нажатие *Enter* переходит на следующий уровень

VISION — 20 дополнительных жизней

Введите на экране опций *PHONEBOOK*. Должны заработать следующие коды.

0 — переход на следующий уровень

3 — переход на бонусовый уровень

Ctrl — более высокие прыжки

ZPC

Включение режима Бога — удерживая нажатой клавишу *Ctrl* введите слово *TETSUO*.

Для восстановления жизненных сил — удерживая нажатой клавишу *Ctrl* введите слово *ACK*.

Hintbook

Redneck Rampage

Внимательно следите за показателем трезвости. Если в округе нет еды, можно, конечно, восстановить здоровье, нализавшись встельку. Но это чревато трудностями при ходьбе. Подождите немного и опьянение спадет.

Не пробовали гоняться за курицами с монтировкой в руке? Ну, ну...

RDALLALL — все предметы, оружие, патроны и полное здоровье

RDELVIS — неубиваемость

RDINVENTORY — все предметы

RDKEYS — полный набор ключей

RDSKILL# (где # 1 — 4) — изменение уровня сложности

Riven: The Sequel to Myst

Помните, что при переходе с острова на остров вам придется вставлять новый компакт. Не стоит покидать остров, пока вы не уверены, что здесь все загадки уже решены, все двери открыты.

На острове Boiler старайтесь закрывать за собой двери, никогда нельзя сказать заранее, кто прячется за углом.

На острове Jungle включите громкоговорители и слушайте звуки, которые издают деревянные глаза при прикосновении. Звуки — такие же ключи, как и скрытые символы.

The Settlers 2

Необходимое условие победы в Settlers — знание всех производственных цепочек и их связей друг с другом. В экономике игры есть три основных блока:

– производство материалов обеспечивает строительство всех необходимых зданий и состоит из добычи камня (невозобновляемый ресурс; добывается в каменоломнях и гранитных шахтах) и производства досок (лесорубы валят деревья, из которых плотник производит доски. В отличие от камней, новые деревья могут быть выращены лесником). Кроме того, доски необходимы для строительства кораблей и лодок, обеспечивающих перевозку грузов по воде;

– металлургия необходима для изготовления инст-

рументов (и тем самым появления новых специалистов) и литья монет, необходимых солдатам для улучшения боевых качеств. Она опирается на добычу угля (необходимого для литья стали, а также производства инструментов, оружия и монет), железа (из которого делается сталь — сырье для инструментов и оружия) и золота (литье монет);

– сельское хозяйство обеспечивает снабжение шахт продуктами. Провизию можно добывать рыболовством и охотой (дают продукты сразу), а также выращиванием пшеницы, которая затем идет на выпечку хлеба и/или корм свиньям (которых, естественно, выращивают на мясо).

Получается цепочка, для нормального функционирования которой нужны строительные материалы и инструменты: сельское хозяйство обеспечивает работу шахт, они дают возможность лить монеты, а монеты нужны для повышения боеготовности армии.

Цена ошибок

Одна из главных особенностей игры — это то, что игроку приходится принимать действительно стратегические решения. Это означает, что отменить неправильный шаг часто оказывается дороже, чем продолжить начатое. Например, игрок видит, что у него мало досок, и заказывает огромное количество домов лесорубов. Когда дома достроятся, выясняется, что, во-первых, на это ушли последние имеющиеся в распоряжении доски, а во-вторых, нету лесопилки. На склады поступает поток бревен (а не досок), а чтобы превратить эти бревна в доски, нужны эти же самые доски (а не бревна). Пара таких просчетов — и экономика страны парализована тем, что для получения недостающей продукции нужны материалы, которых еще больше не хватает. Говоря более общими словами, неправильное использование ресурсов приводит к их истощению, а изменение стратегии использования также требует дополнительных ресурсов. Как же этого избежать?

Во-первых, не надо пороть горячку и ввязываться в авантюры. Время в Settlers — не самый важный фактор, а вот ресурсы — более чем. Пусть лучше вновь открытое богатое месторождение будет вычерпано только после того, как истощатся старые шахты, чем сложится ситуация, когда шахт много да кормить шахтеров нечем (а потому и старые, и новые шахты стоят).

Во-вторых, надо организовывать избыточное производство — пусть часть произведенных ресурсов (досок, пищи, стали и т.п.) не пускается дальше "в оборот", а течет на склады и сохраняется. Тогда в момент кризиса добычи ресурсов (а он рано или поздно наступит, — все мы ошибаемся) окажется, что "есть еще порох в пороховницах" и можно продержаться за счет накопленного.

Поспешишь — людей насмешишь

В Settlers бессмысленно пытаться оперативно реагировать на возникающие проблемы, разрешая их "на лету". Типичная схема любого развития такова: разведка территории и поиск необходимых ресурсов (для металлургии — железо и уголь, для сельского хозяйства — пастбища и т.п.), затем — строительство зданий, обеспечивающих добычу необходимых ресурсов. Только после этого можно начинать строить здание, использующее найденные ресурсы (например, уголь и золото) для производства необходимой продукции (в данном случае — монет для солдат). Главное свойство такой схемы — между принятием решения "нужно лить монеты" и за литьем первых монет проходит достаточно значительное время.

Поэтому Settlers — игра не стремительных прорывов "на последнем издыхании", а неторопливых, взвешенных, всесторонне подготовленных наступлений (как на территорию, так и на врагов). В этой игре нет "локальности" — ваша армия (или промышленность) либо вся очень сильна, либо слаба, но никак не сильна на севере и слаба на юге. Осторожность, прочный тыл и хорошая обеспеченность всеми ресурсами — вот главная стратегия победы.

Другое важное следствие из того, что время не является решающим фактором игры — это то, что, например, близость территории врага еще не является достаточным основанием для беспокойства, а, скажем, строительство на сопредельной стороне шахт для добычи золота вполне может служить поводом для войны. Фактически, соперничество в Settlers — это соперничество за ресурсы, а не за территорию (хотя иногда она может служить ресурсом), война за месторождения и каменоломни, а не за строения и дороги (которые, кстати не захватываются, а разрушаются). Именно поэтому практически единственная оправданная атака в игре — это захват узкой полоски территории с целью разбить страну-противника на части для изоляции ценных источников продукции (например, шахт или металлургических заводов)

Мелочи жизни

И в заключение — несколько мелких замечаний типа "знаете ли вы, что...", которые, возможно, облегчат жизнь вашим поселенцам.

Главные компоненты экономической мощи — это золото и зерно, поэтому стратегически важными являются золотоносные горы и большие свободные участки на равнине, пригодные для строительства ферм.

Свиноводство и разведение ослов — очень зерноемкие производства. Одна такая ферма (ослов или свиней) требует около трех ферм.

Беспощадно уничтожайте истощенные шахты — продукцию они не производят, а еду по-прежнему потребляют.

Старайтесь строить достаточно разветвленную сеть дорог — пропускная способность флага ограничена, а хранить много предметов около него нельзя.

Если кузница и оружейная берут металл с одного завода, то оружейная имеет больший приоритет. Поэтому, если металла производится мало, имеет смысл периодически останавливать ковку оружия — иначе останетесь без инструментов.

Бессмысленно высаживаться на вражеский берег, не имея мощного флота поддержки,- ведь на первых порах гарнизон будет жить только на импорте.

И, наконец, не забывайте про пиво — с ним скорость обучения солдат сильно возрастает.

Seven Kingdoms

Поклонникам атакующих маневров советую играть за нормандцев, викингов или китайцев. Их боги обладают неплохими заклинаниями разрушения.

Не пытайтесь уничтожать Fryhtan lair без помощи осадных орудий. Окружите дом тварей техникой, а затем посылайте самых крутых солдат.

Постарайтесь нанять максимально возможное число наемников. Они обычно на порядок производительнее обычных крестьян, да и резко увеличат население на первых порах.

Shipwreckers

Секретные пещеры обычно скрываются за скалами. Внимательно рассматривайте каменные стены, расстреливая подозрительные.

Пожар на корабле можно потушить с помощью водопадов.

Исследуйте карту на предмет недоступных мест — где-то должны быть секретные проходы.

Обязательно заплывайте во все водопады, за многими из них находятся секрытые места.

Старайтесь обстреливать вражеские шхуны до того, как они развернутся к вам бортом.

Sid Meier's Gettysburg

Не оставляйте артиллерию без присмотра, она может попасть в руки врага.

Фланговые атаки кавалерией устроят панику в стане противника. Пехота марширующая в формации «колонна» так и просит, чтобы ее порубали в капусту.

Много ценной информации по тактике боя можно почерпнуть в разделе Reynolds' Rifle & Light Infantry Tactics.

Star Control 3

Не опасайтесь терять союзников, зто заложено по сценарию. Интересы человечества превыше всего.

Не надо врать своим союзникам и хранителям радужных миров. Честность будет лучшей политикой при общении с ними.

Spathi окажут вам огромную услугу, перейдя в стан противника. Более ценных информаторов сложно даже и представить.

Steel Panthers III

Не стоит забывать, что в зтой версии, в отличие от двух предыдущих, придется руководить не отдельными танками и взводами солдат, а целыми подразделениями и ротами.

Используйте преимущества в скорости, например лыжники могут выполнить многие задания на заснеженных территориях, с которыми обычная пехота не справится. В сценариях Второй Мировой войны быстрые отделения пехоты способны вырвать победу из рук противника.

Располагайте солдат с противотанковым оружием на флангах, пресекая различные тактические ходы компьютера.

Theme Hospital

Первым делом стройте кабинет терапевта, регистратуру и фармакологию — после зтого можно открывать больницу. Следом за ними спроектируйте туалет, комнату персонала, психиатрический кабинет (лечебный, а не диагностический), лабораторию и кабинет общей диагностики. На первое время зтого достаточно, чтобы лечить большинство болезней.

В начале игры лучше ставить самую медленную скорость, зто позволит вам не спеша обустроить кабинеты. После того, как планировка больницы закончена, смело ставьте быструю (или самую быструю) скорость — дел будет не так много.

Не загромождайте свою территорию: чем шире коридоры, тем меньше путаницы будет при движении. Максимум места должно оставаться рядом с кабинетами терапевта и фармакологии — там бывает очень много народу. Чтобы пациентам не пришлось стоять, вам потребуется около трех скамеек на каждый кабинет.

Офис терапевта — самый важный кабинет вашей больницы, позтому строить его лучше рядом с регистратурой, чтобы пациентам не тришлось топать на другой конец госпиталя. При расширении больницы обязательно оставляйте место для дополнительных терапевтических кабинетов. Диагностические кабинеты лучше располагать рядом с комнатами терапевтов.

Нанимайте хороший персонал с самого начала игры — потом канидатуры будут хуже. Врачей со специализацией набирайте, даже если у вас пока нет кабинета для их деятельности; хирурги и психиаторы могут работать и вместо терапевтов. Затем можно направлять их в качестве консультантов в учебные кабинеты. Старайтесь не зкономить на персонале. “Недорогой” доктор сразу же после поступления к вам на работу будет требовать повышения зарплаты.

Туалет и комнату отдыха персонала старайтесь планировать в каждом помещении — зто гораздо выгоднее, чем содержать массу уборщиков и ждать, пока доктора доберутся до комнаты отдыха. А вообще-то, старайтесь переносить сотрудников на отдых вручную, чтобы им не пришлось тратить много времени на дорогу.

Нанимайте больше персонала, чем вам требуется, так как может быть наплыв пациентов, а ваши доктора пойдут отдыхать. Только не переусердствуйте — ведь дополнительный штат тоже стоит денег. Время от времени заглядывайте в окно набора персонала, даже если у вас уже есть все необходимые сотрудники. Там можно найти недорогого специалиста, взамен вашего, которому вы платите уже три сотни.

Обучайте врачей только в случае крайней необходимости — зто очень долго. На время обучения старайтесь ограничивать поток пациентов. Книжные шкафы и скелеты в учебной комнате сильно повышают скорость обучения стажеров.

Если ваши доктора утомлены, они начинают просить прибавку к зарплате. Чтобы зтого не случалось, установите в графе “Политика госпиталя” уровень 30–50 процентов, вместо 60.

Не стесняйтесь брать кредит, он поможет вам сразу же докупить дополнительную территорию и обустроить кабинеты с максимальным комфортом. Только не берите ссуду в конце года — прибыли зто не принесет, а проценты платить придется.

Радиаторы не могут давать тепло через стену, позтому их нужно ставить и в коридорах и в кабинетах. Огнетушители целесообразнее размещать в кабинетах, где есть механизмы, склонные к разрушению. Растения радуют глаз пациентов, однако погибшие цветы способны сильно понизить ваш рейтинг.

После землетрясения переустановите скорость игры на самую медленную, чтобы успеть проверить и отремонтировать все механизмы до второго толчка.

Оставляйте место для “кабинетов быстрого реагирования”. Если у вас зпидемия или наплыв пациентов, вы сможете быстро построить там нужный кабинет, а затем уничтожить его.

Помните, что повысить зарплату сотруднику вы можете, а понизить — нет. Позтому в качестве поощрения используйте премии, а не прибавки к жалованию.

Регулирование ценовой политики — вещь очень действенная. С ее помощью можно не только повысить репутацию, но и получить дополнительные деньги. Никогда не устанавливайте крайние положения (минимум — 50%,

максимум — 200%). Достаточно повышать или понижать цены на 2–3 %, тогда и пациенты будут довольны и репутация будет неуклонно расти.

Обращайте внимание на расположение вертолетной площадки (сюда прибывает вертолет, который привозит пациентов для оказания неотложной помощи). Рядом с площадкой следует поставить фармацевтический кабинет и отделение клинического лечения (хотя все равно точно рассчитать невозможно).

Для операционной старайтесь нанимать трех хирургов. Пока один отдыхает, двое других работают. Это позволит вам избежать простоев операционной, ведь больные, которым нужны операции, часто очень быстро доходят до критического состояния.

Никогда не обращайте внимание на возглас консультанта: "У вас слишком много врачей, им сейчас нечего делать"; он говорит так даже тогда, когда врачи пошли отдыхать после долгой трудовой смены.

Заболевание у многих пациентов можно определить по их внешнему виду, зто позволяет направлять их на лечение, не дожидаясь окончательного диагноза.

Не торопитесь скупить все дополнительные участки — так много вам сразу не потребуется. Покупайте их постепенно, по мере расширения больницы.

Если вам почти одновременно присылают два факса — один от пациента, другой с сообщением об открытии нового заболевания, сначала читайте факс из лаборатории — 90% вероятности, что пациент спрашивает вас именно об зтом новом заболевании. Если вы проигнорировали запрос на прибытие особо важного посетителя, зто воспринимается как согласие. И вообще, старайтесь вовремя прочитывать все сообщения.

Если на клавиатуре факса набрать комбинацию 24328 и нажать зеленую кнопку, то на основном игровом поле при нажатии клавиш Shift+C вам будет добавляться определенная сумма денег (зто можно повторять до бесконечности), а при нажатии Ctrl+C вам будут доступны все строения данного уровня.

Total Annihilation

В отличие от многих других стратегий, зшелонированная оборона будет более зффективна, чем линейная.

Дайте задание строительному отряду охранять командира, тогда у него будет возможность быстрее чиниться. Отдав приказ нескольким строительным Kbot'ам патрулировать некоторый безопасный район, вы создадите место для починки своих войск.

Не стоит строить заводы по производству металла на картах, в большом количестве содержащих жеезную руду. Они потребляют слишком много знергии. Но если металла нет — ничего не поделаешь, придется строить.

Располагайте артиллерию за холмами, так, чтобы она могла вести огонь по противнику, а он нет.

Twinsen's Odyssey

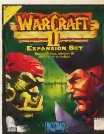
После нахождения зонтика идите в доки. Там можно купить билет на лодку, и нужно будет найти волшебника погоды. Расспросите всех о том, куда мог подеваться смотритель маяка.

Чтобы вернуть magic smock, проникните в музей через окно второго зтажа.

От вражеских выстрелов можно уворачиваться, нажимая X плюс курсорные клавиши.

Warcraft 2

Магические бомбы



Одна из самых популярных стратегий в Multiplayer'е основана на применении заклинания Blizzard. Правда, для ее выполнения потребуется недюжинная скорость работы с хвостато–кнопочным другом.

Построив двух магов, подведите их к базе противника и затаитесь поблизости. Затем примените одним из магов заклинание Invisivility на другого. Магом–невидимкой проберитесь на базу противника и выберите самое слабое место. Оптимальной целью является тропа, по который крестьяне или пеоны противника таскают золото из шахты, либо место, где вышеупомянутые работяги занимаются рубкой леса во славу отчизны. Вот теперь представьте: крестьянин — человек маленький, соответственно, и жизнь у него маленькая — много ли ему надо? А тут появляется зтакий невидимый монстр и призывает ледяную грозу. Эффект понятен — зкономика противника парализована, а у вас появляется великолепная возможность для атаки.

Еще один вариант применения магов — транспорты–невидимки. Что может быть лучше зрелища спокойной мирной базы на берегу, красивые курятники (свинарники) и куча ваших воинов, появившихся из ниоткуда. Мда...

Вариант второй — двойная магическая бомба. Соответственно, как вы уже, наверное, догадались, потребуется два мага. Медленно и верно подползаем к скоплению вражеских войск. Первый маг делает Blizzard прямо перед собой. Второй на короткое время (два–три взмаха волшебным жезлом) применит Blizzard на скоплении вражьей своры, затем быстро вызывает ледяной град на тот же квадрат, что и первый маг. Интеллекта монстров соперника хватает ровным счетом на то, чтобы понять, что их атакуют. Дальше с дикими криками: "Кто посмел? Вот зти двое?! Да мы их!!!"– вся свора устремляется к вам. Жажда мести застилает глаза горе–воякам и они совсем не обращают внимания на ледяной град с небес. Им бы только до вас добраться. Добрались. Разобрались. И с чувством выполненного долга отправились к праотцам. Такой Blizzard даже паладин или огр не выдержит.

Морская карта

Точно так же, как при игре на равнинной карте, существует вариант быстрого развития, отрезающий противника от ресурсов, так и на морских просторах есть несколько уловок, позволяющих вам с самого начала партии обеспечить себе морское господство.

Первым делом, как обычно, строится Town Hall (куда уж без него). Затем соорудите ферму. Постройте лесопилку. Растите крестьян одного за другим, время от времени строя новые фермы, дабы прокормить всю зту ораву. Вам потребуется 6 (в идеале 10) человек на рубке леса и еще 10 для добычи золота. Завершив постройку лесопилки, принимайтесь за Shipyard. В отстроенном порту соберите oil tanker и отправьте его на строительство своей первой нефтяной вышки. Теперь можно построить и foundry. Не тяните с этим делом: чем раньше вы начне-

те клепать Battleship и транспорты, тем выше ваши шансы на победу. Не забывайте и про апгрейд — плох тот стратег, у которого плавает флот первого уровня.

Пробурив первую нефтяную скважину, отрядите на добычу нефти шесть oil tank'еров. Пока лучше не строить Oil refinery — лишняя трата драгоценной нефти. Теперь займемся математикой. Помните ту шестерку крестьян, что занимаются рубкой леса? Battleship стоит 1000 единиц золота и 500 леса. Соответственно пять лесорубов таскают по 500 единиц леса за один заход. Экономика налажена, можно начинать клепать один за другим повелителей морских просторов — Battleship'ы. Уничтожив морской флот противника (точнее, его зачатки), настройте транспортов и отправляйтесь завоевывать сухопутную часть карты.

Несколько слов о защите базы на морских картах. Во-первых, всегда старайтесь строить базу как можно дальше от берега. Правда, иногда случается, что вся карта состоит из мелких островов, и тут уж ничего не поделаешь — приходится размещать здания, где есть место.

Как узнать чайника? А он защищает свою базу от морских атак, настроив кучу башен на берегу. Человеку не хватает мозгов понять, что два выстрела Battleship'а — и от башни остается ровное место. Против своры крейсеров спасает только такая же свора озлобленных магов, наученных Blizzard'у. А ведь некоторые пытаются отстреливать флот противника лучниками. Нет, я конечно ничего не имею против, но зто уже несерьезно. Честно говоря, единственное разумное применение всей зтой стреляющей братии — защита родной хаты от драконов. Да, и еще один момент: если атакуют с моря вашу башню, стоящую на побережье, ни в коем случае не посылайте крестьянина на починку. Его накроет первым же залпом.

При игре на морских картах можно вообще не строить ничего, кроме Battleship'ов. Единственное применение для Destroyer'ов — защита основной массы флота от воздушной атаки драконов. Хотя и здесь есть один интересный момент. Если вы развились быстрее противника и разведали его базу, можно проконтролировать необходимость постройки Destroyer'ов. Как известно, для строительства логова драконов необходимо апгрейднуть Town Hall до крепости. Так что, пока враг зтого не сделал, можете не беспокоиться о своих крейсерах.

Всем хороши Battleship'ы за исключением одного: ну не могут они стрелять по подводным лодкам и все тут! Варианта решения этой проблемы существует аж целых две штуки. Первый известен всем: над флотом вешается дракон и все подлодки перестают быть невидимыми. Второй вариант более простой. Даете команду кораблю Attack ground и указываете на то место, откуда летят торпеды. Буль-буль — и все.

Кстати, можно ли чинить корабли? Правильно, — нельзя. За одним маленьким исключением: если вытащить побитый транспорт на берег и указать на него крестьянину, он его еще как починит. Так что теперь вам не придется трястись от страха, запихивая шесть огров в транспорт, у которого жизни — с гулькин нос.

Неплохое применение можно найти oil tanker'ам, если просто заткнуть ими все нефтяные скважины на карте. Противник построит два корабля, вы их уничтожите и все — нефти-то у врага больше не осталось. Вот вам и легкий путь добыть звание повелителя морей.

Можно ли переправиться через реку без транспорта? А могут ли крестьяне летать? Нет, летать они не могут и плавать тоже, а вот баг в программе, позволяющий преодолевать небольшие водные пространства, существует. Допустим, между вашим и соседним островом протекает узкая река. Дайте крестьянину задание построить там foundry, а через некоторое время отмените приказ. Если предварительно загородить все подступы к строящемуся зданию своими войсками, то крестьянин окажется на другом берегу! Этот трюк позволяет перебираться через реки и оставляет вам шанс выжить и захватить еще одну шахту с золотом, даже если противник выбил вас с морских просторов.

Оборона

Самый лучший вид защиты в Warcraft — нападение. Однако, если уж вы решили запереться на своей базе и выдерживать осаду противника, используйте хотя бы не только активную оборону (башни), но и пассивную. Самое оптимальное — опоясать свою базу cannon tower, а перед башнями построить ряд из ферм. Как известно, вблизи cannon tower практически не наносит никаких повреждений. Если вы построите перед ней стену — несколько огров или паладинов быстро развалят ее и опять вы в дураках. А фермы они долго разбивать будут.

Как справиться с быстрой атакой в начале игры? Нет ничего проще: если догадываетесь, что противник применит этот трюк, постройте как можно быстрее две-три башни. Атака противника захлебнется, у него уже не будет достаточно пеонов и денег для быстрого развития. А вы пошлете при первой возможности на его базу несколько пехотинцев и добьете неприятельские бараки и крестьян.

Можно ли выжить после атаки отряда bloodlust'ых огров? Теоретически да, на практике — трудновато. Если сами играете за орков — лучше убежать куда-нибудь в укромное место и напустить bloodlust на своих двухголовых. Затем, когда вы броситесь в атаку, действие заклинания противника закончится быстрее, нежели у вас. В результате вы получите некоторое преимущество.

Если же играете за людей — паладины со своим Heal здесь не котируются. Если есть маги — применяйте в большом количестве slow и blizzard. Если магов много, можете превратить половину армии противника в овец — тоже спасает. В крайнем случае, жертвуем одним-двумя магами и делаем магическую бомбу. Если же до магов вы еще не доросли, ну что ж — заворачиваемся в саван и медленно ползем на кладбище, оплакивая останки своей базы.

Подрывная деятельность

Иногда партию в multiplayer можно выиграть, используя всего один тип войск, преимущественно саперов. Саперы становятся ценными на карте, где есть много леса. В этом случае стройте сразу три лаборатории алхимиков и начинайте клепать саперов один за другим. Прежде чем посылать их, понятное дело, лучше провести воздушную разведку. Используя саперов, подрывайте строения, стоящие вплотную. Тогда у вас появляется шанс взорвать за один раз два-три здания.

В Multiplayer существует определенная тактика, основанная на применении саперов. В начале игры вы строите две башни и несколько солдат, затем штук пять-шесть лабораторий и начинаете массовое производство подрывников, постоянно посылая их на базу противника. Тем самым вы даже не даете противнику построить бараки или какое-нибудь другое здание. В результате у него истощаются все ресурсы и вы добиваете его своим маленьким отрядом. Единственный способ справиться с зтой тактикой — применить быструю атаку в начале игры.

Быстрая атака

Весьма известная в кругу начинающих профессионалов тактика победы основана на максимально быстром построении войск и атаке базы противника в самом начале игры. Итак, все по порядку.

Первым делом, естественно, строим Town Hall. Как только крестьянин закончил строительство, отправляем его на постройку фермы. После фермы строим зтим же крестьянином бараки, после чего отправляем его на добычу золота. Тем временем в Town Hall'е выращиваем

еще одного работягу, этот должен отстроить еще две фермы, затем пусть займется рубкой леса. Строим подряд еще три пеона и ставим их на добычу золота.

Как только у вас появляются бараки, начинайте строить простых пехотинцев. Теперь займемся подсчетами. У нас есть Town Hall — 1 единица еды, 3 фермы — 12 единиц еды, бараки, шесть крестьян и семь пехотинцев. Под конец леса у вас не останется вообще. Теперь ведем свой отряд на базу противника, врываемся туда и первым делом уничтожаем его крестьян. Если ваш соперник не собирался применить эту же тактику, максимум, что у него будет, — так это три–четыре пехотинца.

В игре существует небольшой баг, получивший название "Лесной глюк". Если вы в начале Multiplayer игры, прежде чем строить Town Hall, заставите своего крестьянина два раза ударить по дереву, а потом начнете строительство, то по его завершению вам прибавится 100 единиц леса.

Драконы — самый дорогой тип войск в игре. Некоторые их не строят вообще, считая это занятие напрасной тратой времени и денег. Однако, если использовать воздушные войска с умом, можно многого добиться. Есть такое понятие как Супер–дракон. Выращиваете трех крылатых ящеров и применяете на них Bloodlust и Haste. В результате драконы атакуют в два раза быстрее и в три раза сильнее. Получается, что наши три дракона сражаются, как 3*3*2=18 драконов!!!

С драконами связана еще одна стратегия для Multiplayer. Вы строите несколько Dragon Roost и выращиваете 18 крылатых ящеров, затем делите их на две равные группы. Первый отряд подводите к базе противника справа, второй слева. После чего первому отряду дается команда Patrol и указывается противоположный конец базы соперника, а второй отряд занимается уничтожением всех оборонительных структур. В результате получаем стену огня, сметающую все на своем пути. Если захотите применить эту тактику — учтите, что у вас будет только один шанс, так как прийти в себя после потери столь дорогостоящей армии будет очень сложно. Пойти на это можно только в том случае, если вы на все сто уверены в собственной крутости.

Wages of War: The Business of Battle

При выборе миссии сравните текущую дату с датой, к которой задание должно быть выполнено. Максимально используйте свободное время.

На выполнение таких заданий как: установка мин, уничтожение проволочных заграждений требуется очень много action points. Всегда прикрывайте бойца, занимающегося таким делом парой других, так как он не сможет отстреливаться или убегать.

При выполнении миссий по захвату определенных личностей, располагайте своих бойцов так, чтобы отрезать злодеям все пути к отступлению.А на то, что они не будут спокойно стоять, пока вы пробиваетесь через их телохранителей, можете твердо рассчитывать.

Warlords III

Будьте агрессивны в начале игры, захватывайте все встречающиеся города. Это обеспечит солидную базу для серьезных сражений в дальнейшем.

Исследуйте своими героями руины раньше, чем до них доберется компьютер.

Если у вас есть заклинание невидимости, вы сможете проникать в тыл противника и захватывать слабозащищенные города. В крайнем случае их можно не захватывать, а уничтожать.

В кампании снижайте время производства пегасов до одного хода. С такой армией вы будете непобедимы.

War Wind II: Human Onslaught

Не собирайте свои войска в большие отряды. Пара попаданий из оружия с большим радиусом поражения — и можно будет нанимать новых солдат.

Аккуратно ведите огонь вблизи нейтральных деревень. Случайное попадание в здание или жителя восстановит всю деревню против вас.

В первой волне атакующих посылайте всегда «необученных» солдат, а затем добивайте противника специализированными отрядами.

X–Com: Apocalypse

Нападайте на храмы Cult of Sirius, там можно добыть много ценного оборудования.

Не давайте отдыхать инженерам, пусть они постоянно что–нибудь конструируют на продажу.

Дымовые гранаты можно использовать в качестве огнетушителя.

Marsec armour защищает хуже, чем Megapol armour, но зато она легче.

7th Legion

Энергия — это основной ресурс в игре. Стройте электростанций больше, чем требуется, а когда решите, что достаточно — закажите еще несколько.

Не стоит вести техникой огонь по вражеской пехоте — давите ее. Так вы получите гораздо меньше повреждений.

Составляйте отряды из примерно одинаковых по скорости перемещения видов войск. Не стоит объединять медленную пехоту и быстрые танки. При атаке таким отрядом танки вырвутся вперед, а пехота подтянется лишь к раздаче слонов.

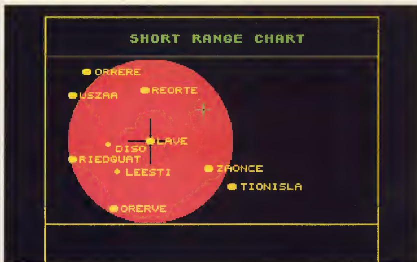
Elite

Игорь Власов

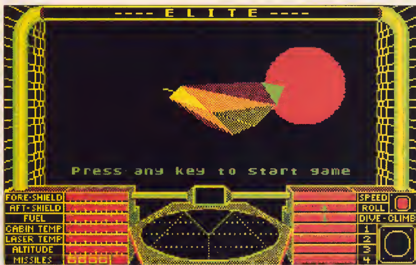
Жанр	SpaceSim
Разработчик	Andy Onions
Издатель	Firebird Software
Год	1981 год

Данная игрушка необычна. Нет, даже не так - данная игрушка уникальна в своем роде. Потому как является родоначальницей жанра космических симуляторов. Уже за одно зто Elite можно считать шедевром. Первым в ряду таких хитов, как Wing Commander, X-Wing и Privateer.

При объеме в 72 килобайта в Elite была детально проработанная космическая вселенная, насчитывающая более 2000 планет, и великолепнейший сюжет. Вам предстоит взять на себя роль вольного космического торговца. В начале карьеры. Потом уж как сложится. Может станете космическим пиратом и будете гоняться за торговыми кораблями, а может все будет как раз наоборот. Не суть важно - свобода выбора полная. И путей, к достижению победы - масса. В Elite воплощена великолепная, для того времени, зкономическая модель. Основной способ заработка, естественно, торговля. Торговля возможна за счет существования в галактике двух типов планет - индустриальных и аграрных. Аграрникам, само собой, нужны всевозможные машины и роботы, химикаты и другие блага цивилизации, а "детям железного мегаполиса" требуется еда и сырье. Плюс существовал третий тип товаров, на котором основывался нелегальный бизнес - наркотики, оружие и рабы. Провозя контрабанду можно было неплохо подзаработать, только репутация у вас потом становилась такой мокрой, что хоть воду выжимай.



Подзаработав на торговле приемлемое количество денег, можно было заняться апгрейдом корабля. В Elite существовало несколько видов оружия, а на борт своего космолета устанавливалось сразу четыре лазера - по два с боков, сзади и спереди. В качестве основного средства уничтожения использовались самонаводящиеся ракеты. Впоследствии, на первый план выходили боевые лазеры. Существовало несколько дополнительных устройств, повышавших различные характеристики корабля. Плюс множество интересных мелочей (гиперпереход, jump-двигатель, термальная подзарядка) для создания общей картины, благотворно влиявших на игровой процесс. Графическое исполнение игры, по тем временам, просто поражало.



Трехмерные модели с разноцветными текстурами! Подумать только! Чуть ли не технология будущего. Помнится, в Elite играли все, кто только имел доступ к персоналке. Резались до посинения, искренне радовались, когда взламывали save файлы и спорили о реалистичности физической модели. А кто не помнит посадки на орбитальную станцию! Замедление, разворот к планете, разворот к станции, синхронизация с вращением и медленно... медленно.... о черт! Опять полетели разноцветные обломки... Эпохальная игра, что и говорить.

Многие ошибочно думали, что Elite бесконечна, так как восемь представленных в игре галактик замыкались по кругу. Но зто не так. В мире Elite обитала раса космических охотников - таргонян. Никто о них ничего не знал, так как никто их не видел. Те, кому посчастливилось засечь корабль таргонян ужу ничего не могли рассказать, а останки корабля "счастливчика" еще долго бороздили безбрежные просторы космоса. Да и засечь расу убийц было практически невозможно, ведь таргоняне использовали антирадары - cloaking device. Главный герой должен был уничтожить корабль инопланетян и завладеть антирадаром. После чего сюжет развивался далее, появлялись секретные миссии, по выполнении которых наступал-таки долгожданный хэппи-знд.

Напоследок, хочется отметить, что многие возвращались к идеи Elite, появилось множество различных переработок. Среди самых известных стоит отметить Elite+ (улучшенное графическое исполнение), Elite Frontier и Elite First Encounter. Однако, ни одна из перечисленных игр не добилась такого успеха, как бессмертное творение Andy Onions.

Z•ZONE

USER IDENTIFIED

Алексей Лапшин

Манга и аниме: кое–что о зеленых волосах, Джоне Ву и дорогих скафандрах

«Я, Дамараму, еще пожалею об этом...»
Dragon Half

Для начала, дабы не пугать неподготовленного читателя, следует дать определение двум вынесенным в заголовок терминам: *манга* и *аниме*. Итак, манга это не что иное, как японские комиксы, а если уж быть совсем точным — графические романы (graphic novel). Они достаточно сильно отличаются от всем известных западных (американских) комиксов. Самое сильно бросающееся в глаза различие — объем. В то время, как на Западе книжка комиксов редко превышает 40 страниц, томики манги в среднем состоят из 150–250 страниц, а количество страниц в крупных сборниках может доходить аж до тысячи с лишним (что делает их похожими на телефонные книги). Как же достигается такой большой объем при достаточно высокой периодичности выхода? Дело в том, что, за редким исключением, манга черно–белая. То есть, вместо того, чтобы кропотливо раскрашивать свое произведение, как это делают западные комиксисты, японские *мангаку* предпочитают пожертвовать цветами, но подробнее, детальнее и обстоятельнее рассказать свою историю. Манга невообразимо популярна в Стране восходящего солнца, по разным оценкам она составляет от 25 до 35 процентов всей печатной продукции.

Япония — первая страна, где чтение комиксов не считается уделом одной лишь детворы, наоборот, манга издается буквально для всех возрастов и социальных прослоек населения, здесь, например, в вагоне метро ни у кого не вызывает удивления вид молодых клерков, коротающих дорогу на работу за томиком любимой манги. Помимо великого множества журналов манги для детей и подростков, существуют издания для предпринимателей и домохозяек, военных и спортсменов, программистов и гомосексуалистов (!). Есть даже манга для преуспевающих якудза, воспевающая подвиги известных мафиози (нет, Восток — дело тонкое... ну можете вы себе представить журнал комиксов для "новых русских братков"? :). Да что там, печально известная религиозная секта "Аум Синрике" тоже, между прочим, издавала собственную мангу!..

Но, если так много японцев читают так много манги, это совсем не значит, что они не читают печатные книги. Читают, любят и, порой, знают о прочитанных произведениях куда больше людей в странах, где эти произведения были созданы. Важно понять, что манга – не заменитель печатной книги, а лишь еще одна ее разновидность, если хотите, *рисованная* книга. Можно, конечно, поговорить о причинах такой популярности рисованных книг в Японии. И для этого не обязательно глубоко окунаться в культурную среду этой страны и быть великим знатоком истории ее развития. Можно вполне обойтись общими знаниями, например о том, что 90% информации, воспринимаемой человеком – зрительная. А теперь спросите себя, что вы лучше воспринимаете – текст или картинку?..

Дмитрий Коваленин, «Письма из Хиппонии», шикарный диалог с японцем за кружкой пива (фрагмент):

«В: Сколько процентов от продажи магазина составляют манга?

О: Да половину, наверное.

В: А какие манга, о чем?

О: Ну, как — чтобы посмеяться можно было... Вы вот, европейцы, любите общаться "outdoors". Идете куда–то, садитесь пиво пить — и ну спорите о чем–то, обсуждаете что–то одно и то же по полчаса. Наш брат любит дома посидеть, расслабиться, чтоб его не трогал никто. Мангу вот полистать, телевизор посмотреть или видео, игру компьютерную помучить... Мы не такие коммуникабельные. Да и чего разговаривать, толку–то...

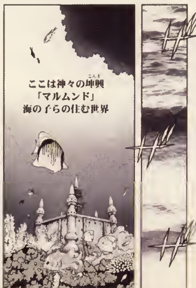
В: Ну, хорошо... А кроме манга и справочников, что еще покупают в книжных?

О: Журналы спортивные. Женщины — про еду, с картинками. Я не знаю... В общем, то, что можно дома посмотреть спокойно.

В: Посмотреть?

О: Ну, не читать же!.. На работе, в школе и так читаешь весь день, так еще и дома читать? Ты же знаешь, мы картинки больше любим, чтобы букв как можно меньше. Потому и повседневная культура у нас сегодня в основном... визуальная.

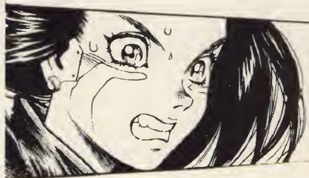
В: То есть — телевизионная, компьютерная и манговая, так?



ленной армией поклонников – *отаку:* явлением настолько ярким, что про них самих уже снято аниме. :–)

И тут, как в случае с мангой, существует множество отличий от западной анимации. Хотя техника создания фильмов по существу используется одна и та же, на этом все сходство, пожалуй, и заканчивается.

Каждый, кто хоть раз видел японский анимационный фильм, наверняка сразу же обратил внимание на несколько внешних признаков, служащих визитной карточкой аниме (да и манги тоже). Во–первых, зто невероятно выразительные глаза персонажей. Памятуя о том, что именно глаза считаются *зеркалом души*, художники стараются вложить в них как можно больше глубины, осмысленности. По началу даже становится чуть–чуть смешно: японцы, обладатели узких, раскосых глаз, рисуют огромные, почти всегда широко распахнутые "зеркала"! Но никогда не возникает желания назвать их "глазищами" — несмотря на преувеличенный размер, такие глаза ни в коем случае не уродуют лица героев, а наоборот придают им поистине неземную красоту, привлекательность и обаяние. Да и нет в зтом ничего необычного, достаточно вспомнить большущие глаза самого известного западного мультгероя, Микки–Мауса. Осаму Тедзуки ведь стажировался на студии Диснея, и именно оттуда он подхватил множество приемов, которые впоследствии внедрил и развил на родине. Впрочем, последнее время, с улучшением качества анимации, в некоторых жанрах наметился отход от «больших глаз» в сторону реалистичного изображения.



О: Ну, манга — вообще часть японской культуры...

В: Да? А разве не американской?

О: Американцы зто придумали, но не довели до ума. На самом деле у манга –– гораздо большие возможности... Эй! Еще два пива на зтот столик!»

...В конце концов, может им просто тяжело читать иероглифы? :–)

Определившись с тем, что же такое манга и с чем ее едят, пытливый читатель уже наверняка догадался, что такое *аниме*. Конечно, зто японские мультипликационные фильмы. Вообще анимация имеет в Японии достаточно глубокие корни (первый мультфильм здесь снят в 1917 году), но настоящий ее рассвет приходится на 60–е годы и связан с появлением фильмов Осаму Тедзуки, которого по праву считают чем–то вроде местного Диснея. (Хотя официальный его титул – «Бог манги». Именно он положил основы современного рисованного рассказа.) Осаму Тедзуки нашел способ минимальными средствами выразить максимум чувств. Причем кардинально нового он ничего не придумал – просто довел до совершенства уже используемую технику рисунка, в том числе и диснеевскую.

С тех пор аниме (зто слово вошло в обиход в 70–х, до зтого использовался термин *манга эйга*, то есть буквально "движущиеся картинки") находится на постоянном подъеме: в год снимаются десятки полнометражных анимационных фильмов и сотни телевизионных серий, сложилась полноценная индустрия со своими звездами, китами бизнеса, своей "кухней", и конечно, бесчис-

Второй из самых заметных признаков аниме — у многих персонажей волосы самых невозможных цветов. Единого объяснения зтому нет, японцы считают само возникновение вопросов на зту тему проявлением западного невежества. Основные ответы: "А так интереснее!", "Ой, и правда зеленые волосы. Ну и что?". Возможно, в стране, где у всех от рождения черные волосы, каким цветом их не раскрась, они все равно будут *подсознательно восприниматься черными*. В конце концов, действительно, почему бы и нет? Между прочим, никто не замечает, что у Супермена волосы синего цвета, а вокруг японских героев возникают целые дискуссии...

Некоторых людей в аниме смущают необычные движения персонажей. Это уже чисто хореографический вопрос, что лучше — движение простое или же *преувеличенное*. Подобной техники передачи действия, придерживаясь точки зрения, что именно слегка измененные, гипертрофированные движения наиболее драматичны, пользуется в игровом кино режиссер Джон Ву (но зто отдельный разговор; здесь и характерный для гонконгских режиссеров «рваный» монтаж, и другие киношные штучки).

Драматизм действия в аниме максимален: герои совершают невообразимые прыжки, бегают с нечеловеческой скоростью, играючи выделывают опасные цирковые трюки, потрясающе живучи... Известнейший режиссер и художник Хаяо Миядзаки (автор таких шедевров, как Porco Rosso и Nausicaa) однажды сказал в интервью, что в аниме используется искажение пространства и времени, чтобы лучше передать действие и эмоции. Другой известный аниматор (Исигуро Нобору) выразился в том смысле, что аниме построена на трех принципах – технологии Диснея, сюжетах манги и хореографии театров *но* и *кабуки*. Поскольку два из трех компонентов на Западе неизвестны, он вообще удивлен, что их понимают в других странах... (Однако же, только в Штатах уже выпущено около полутора ты-

сяч различных аниме.) Опять же, не надо считать преувеличенность движения чисто японским изобретением — настоящий корифей американских комиксов, Джо Бускема, в одном из пособий по рисованию советует "придавать картинке как можно больший *драматизм*, даже если для этого придется пожертвовать *реализмом* происходящего".

На примере аниме хорошо видно, что, для того, чтобы держать зрителя в напряжении, вовсе не обязательна плавность движений. Есть фильмы, где частота кадров меняется от двух кадров в минуту(!) до «полных» двадцати четырех в секунду. Но зрительский интерес от этого не страдает – все дело в талантливом сюжете и постановке.

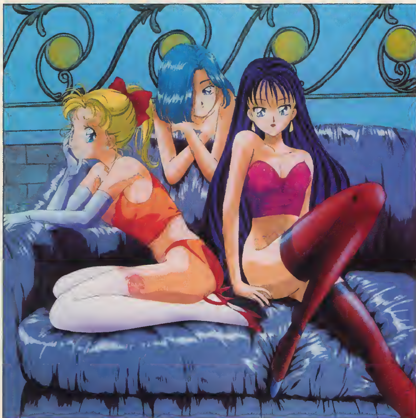
Кстати, о сюжетах. В стране, где суммарный тираж журналов приближается к *миллиарду* (это при населении в 150 миллионов!), да еще присутствует сотня тысяч любительских наименований манги, «пробиваются в люди», то есть в аниме, лишь лучшие сюжеты. Рыночный отбор очень суров, и скучную историю никто не возьмется экранизировать. То есть сначала сюжет (как правило) обкатывается в манге, а уже потом попадает на телеэкраны и в кино (если повезет). Сами аниматоры жалуются, что у них полно хороших сюжетов, и все упирается лишь в деньги и время.

Наконец, два признака, которые хочется выделить в отдельный абзац, настолько эта тема набила оскомину. Хотелось бы разобраться с ней раз и навсегда. Это тема порнографии и насилия в манге и аниме. Сначала о порнографии, к которой применяется термин *хентай*, то есть буквально "извращение". Если человек, благода-

ря деятельности всем известных видео– и компьютерных пиратов, смотрел только "Голубую девочку" (La Blue Girl) и играл только в The Knights of Xentar, то он, безусловно, составит об аниме соответствующее впечатление. Но дело–то в том, что хентай — лишь малая часть аниме/манги, предназначенная строго для взрослых зрителей/читателей. И думать, что в Японии делается только порно–продукция, развращающая детей и молодежь (о популярном заблуждении насчет того, что мультфильмы снимаются только для детей, я говорил в начале ста-

ми — самое простое. Как говорится, "легче раздеть героиню, чем шить для нее дорогой скафандр". Безусловно, если исследовать мангу при помощи Сети, то неизбежно приходишь к выводу о засилии материала эротического свойства. Это потому, что манга, публикуемая в журналах, является объектом авторского права, и попытки выложить ее в Сеть всячески пресекаются. Как результат — Интернет забит низкокачественными любительскими хентай-картинками. Опять же, приходится учитывать сетевой контингент. Попробуйте на русском поисковом сервере www.rambler.ru проверить самые популярные сто слов. Угадайте, какими они будут? :). Итак, с порнографией мы, кажется, разобрались. Теперь о насилии. Его не больше, чем в голливудских боевиках, вот и все. Можно сказать, что то, что американцы снимают в кино, японцы делают в аниме – и все встанет на свои места. Другое дело, что зачастую люди, не потрудившиеся посмотреть и десятка аниме-картин разных жанров, взахлеб начинают клеймить все японское изобразительное искусство и кинематограф как упаднические, воспевающие культ силы и низменных инстинктов. Наверное, зто все-таки культурный шок – привыкнув, что «мультики – зто для детей», поневоле уов), если бы зто был жестокий фильм? Ценность аниме как раз в разнообразии, в том, что существуют произведения *на любой вкус, для любой возрастной группы*, что бы не утверждали злопыхатели. :–) В России аниме представлено слабо. И по причине дороговизны, и по незнанию. Порой чисто японские фильмы выдаются за американские, что вызывает только грустную улыбку (так получилось с «Собачьим сердцем»... которое «Dog of Flanders»). Тем не менее зто действительно аниме, хотя и не новое, и детское... Странными путями идет аниме в Россию – про пиратов не будем, тем более что уже год как аниме у них пропало. Зато время от времени его можно увидеть по телевизору, хотя, как правило зто не лучшее, а *дешевое*... (В зтом месте меня будет бить дружная армия поклонников «Сэйлор Мун», удивительно организованная... поэтому скажу, что зтот сериал – поразительный феномен даже для Японии. Не каждому сериалу выпадает судьба продержаться пять сезонов и дойти до 200 серий).

тьи), абсолютно неправильно. Мы же не судим по журналу Playboy о всей мировой печатной продукции, правильно? Да и само слово "порнография" не совсем подходит: в Японии с конца прошлого века весьма строгие цензурные законы, и даже их старинные зротические гравюры невозможно издать в полном объеме. Конечно, существует невероятное количество любительской манги, *додзинси*. Вот там-то цензурные законы отсутствуют, а привлечь к себе публику недвусмысленными картинка-



Еще ежегодно уже тридцать лет проходит фестиваль «Японская Осень», в рамках которого *обязательно* бывает один–два фильма любимого направления.

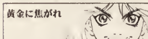
Многие, кто постарше, помнят полнометражные мультфильмы детства: а ведь действительно, мы выросли не на Диснее (который за железный занавес практически не попадал), а на аниме, хоть это тогда так не называлось: «Кот в сапогах» – который в 1969 году взял первый приз в детских фильмах на Московском кинофестивале, «Кругосветное путешествие Кота в сапогах» – до сих пор остроумнейший и яркий фильм, жуткий триллер «Корабль–призрак», «Русалочка», в которой все кончалось так же грустно, как в книжке... много еще, даже совместный «Двенадцать месяцев».

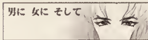
Потом наступило затишье, которое взорвал ныне покойный «Телеканал 2х2» – «Роботек», «Макрон», «Ведьма Салли», «Лулу».

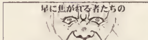
Да! Забыл написать о самом главном. На приставках японские игры, в том числе и анимешные, явно лидируют. На платформе же PC их немного. То есть их много, но в Японии и на японском языке, иэ которых переводится и доступна лишь тысячная доля. Навскидку можно вспомнить лишь нынешний хит Final Fantasy VII от SquareSoft, Princess Maker от легендарной аниме-студии Gainax, Last Bronx от Sega и Knights of Xentar (не к ночи будь помянуты). С другой стороны, стали появляться игры, авторы которых вдохновлялись аниме: «Riot:Mobile Armor», «G-Police», «Helicops»...

Disclaimer (отмазка): В этой статье нет критики неяпонских студий и фильмов. Я хотел рассказать лишь о существующем феномене.

Теперь ждем наступления *третьей волны*, надеясь на наших лиценэионщиков – (я уже упоминал «Собачье сердце»?): господа, в стране существует множество молодых людей, которые не считают, что «мультики – это для детей». Им тоже хочется видеть рисованные фильмы, и такие фильмы есть.







Аниме-фэндом (фэны) в России сейчас находится на том уровне, каким был в Соединенных Штатах в 1977-82 годах: «уэок круг этих людей, страшно далеки они от народа»(с). Скромно приведу один адрес: http://anime.da.ru. С другой стороны, даже сами фирмы, продающие сейчас аниме в Штатах, признают, что не будь фэнов, распространивших информацию о нем по всей Америке, их бизнеса бы не существовало.

SIEGE

Адаптированное изложение

Старший опер Goblin, людовед и душелюб

"...А кто к нам с мечом придет, тот сразу по оралу и получит!"
Из обращения А. Невского к псам-рыцарям

Самой первой игрой, попавшей в мои мозолистые руки, был Hexen. Он мне сразу понравился градусничком таким в уголке, отображавшим подходящий для меня уровень злобности. В отличии от прилизанного Heretic'а, зто был настоящий злобный DOOM. Я был тогда глупым, неопытным трактористом, и научить меня уму-разуму было совсем некому. Монстры рычали, ухали, и дубасили меня как последнего сынка, безо всякой жалости. Со стрэйфом я знаком не был и шел строго напролом. Таким макаром, пройдя игру из конца в конец только с третьего захода (пару раз как-то криво все сохранялось и приходилось начинать с начала), взял Hexen'а измором. Сколько на зто ушло времени - не скажу, все равно никто не поверит. Загадки тогда казались настолько мощными, что я по несколько часов не мог разобраться с одним хабом, грязно ругаясь и бегая туда-сюда до полного осатанения по какому-нибудь Wasteland'у. Особенно достала одна загадочка: та, где надо было дойти до конца реки и сорваться в пропасть, в которой на пути к неминуемой смерти меня поджидал телепортер. А такой тонкий ход: нажимаешь на кнопочку, а она открывает дверцу за два уровня вперед? Сколько раз я подбегал к открытому окну с монитором в руках и размахивался для хорошего броска - стыдно вспоминать. Но под моей непреклонной настойчивостью и потоками грубой брани Hexen дрогнул. Подлый Коракс и все его дружки были растерзаны мной безо всякой жалости. Потом было прочитано интервью с Джоном Ромзро, где Мастер убедительно рекомендовал пользовать мышь, после чего я на нее и перешел. После зтого проходил игру еще несколько раз, пока не разобрался с ней окончательно. Так что теперь я знаю там каждый паршивый закуток, а уж Коракса убивал только на железных кулачках, чтобы особо не выпендривался. Кстати, если ты в Hexen'е на кулачках никого не метелил и сабелькой не рубал, то навряд ли знаешь, что такое грамотный круговой стрэйф. А уж после добротных hexen'овских загадок другие FPS - жалкие любительские поделки.

В отдельном ящичке моей памяти возле Hexen'а живет WarCraft за номером два. В него я рубился до тех пор, пока на укусы ночных комаров натренированный в боях сонный мозг не подсказал верное решение комариного вопроса: надо срочно ставить вокруг шконки сторожевые башни, потому как против воздушных целей (комаров) они особо хороши. М-да. Отличная была игра. Люблю. Так вот: чего, положа руку на левую грудь любимой женщины, не хватало в зтом самом WarCraft'е? Мой ответ: штурма крепостей. И чтобы все было по уму! Обложить зверя в логове, циркумвалляции, контрвалляции, рвы, фашины, подкопы....Но не дошли у Blizzard'а руки, пошли на поводу у низменного вкуса толпы: пулеметики, пушечки.... Тьфу! А теперь вот еще и с продолжением опрокинули. Ну, конторка...

Потом грянул Quake. Об зтом — отдельно, ибо Он вне конкуренции и сравнений. Чем он срубил? Хм-м...

Warum die Madchen
Lieben die Soldaten?
Darum Sie haben
Bomben und Granaten!

Хоть я вовсе и не Madchen, а как раз наоборот — Goblin, но люблю Его именно за зти самые Bomben und Granaten. Зто было то, что надо. Сколько раз я прошел Его — не поддается учету в принципе. Монстры при встречах уже радостно здоровались, ломали шапки, солидно раскланивались и умирали с кривой улыбкой на сладострастно перекошенных мордах.

Потом вышел Hexen 2. Вопреки моим ожиданиям, он оказался вовсе не так хорош как первый. Весь какой-то прилизанный и совсем не злобный, скорее зто был Heretic 2. Я его проскакал моментом, кишки Эйдолону повыдрал и на рога ему намотал. Нестойкий боец оказался.... Но надо отдать должное, для новичков зти загадочки тоже были будь здоров. Да и ягуары (пантеры)-оборотни были лучшими из противников после риперботов (на сабельках, конечно, на сабельках!). Монстры там очень толковые, даже с упреждением стрелять умеют (смотри mission pack; следующие, еще более умные объявились только в Анрыле). Но! Хоть и нет в нем Bomben und Granaten в квзйковом понимании, все-таки что-то "такое" в нем есть. Ведь именно он (в первой своей части) был первопричиной моей стойкой страсти к FPS.

Кстати, совершенно напрасно его, так же как и первый, не оценили массы. Игра-то отличная. Даже в сравнении с Q2 прекрасно выглядит, не говоря уже про что-нибудь другое. По красоте его переплюнул только Анрыл, но зто уже другое поколение и сравнивать их бессмысленно. Кроме внешнего вида стоит заметить, что делали Hexen'а очень грамотные люди, воплотившие в нем массу задумок и находок, позже растащенных коллегами. Каких? Ну, например, замораживание врагов с последующим их расколом (смотри Duke Nukem). Превращение противников в свиней и баранов (смотри WarCraft). Богатейший инвентарь,

взятый на вооружение в Quake 2. Disc of Repulsion, всплывший в PainKeep'е в виде Air Fist'а. Самостоятельная телепортация (Loki's Minions CTF и ThunderWalker CTF). Да много чего еще, всего не упомнишь. Ну, и прохождение одной игры аж пятью различными персонажами (Mission Pack: Portal of Praevus), в ходе чего рубишься в практически разные игры. Да что там говорить, игра отличная.

А вот изготовляемый сейчас Heretic 2 вызывает легкое недоумение. Вид сзади-сверху превратит эту игру в "Лариску Крофт в Стране Чудес". Вот только на Лариску сзади приятно посмотреть (про поиграть я молчу), в чем, собственно, и кроется секрет ее бешеной популярности среди страдающих от неудовлетворенности подростков. А смотреть со спины на мужика, насколько я знаю, интересно только десяти процентам населения. Так что большого успеха "Еретику" этому не видать.

Пепел Hexen'а стучал в мое сердце, и, как оказалось, не только в мое. Знамя, случайно выпавшее из цепких когтей Blizzard, было подхвачено достойнейшими людьми. Засучив рукава, горячие американские парни раскочегарили горны, поддали коксу, и запихали в тигель Quake, Hexen и WarCraft. Хорошо, что не перевелись еще народные умельцы на Оклахомщине и Вашингтонщине, не дали хорошей задумке загинуть!

Закаленные полным отсутствием внимания со стороны заядлых геймеров, обожающие Hexen'а парни не дремали, а денно и нощно трудились. Имена наших очередных героев: Phayyde, ::Gloom:: и Catalyst. Придумал конверсию ::Gloom::, однако он же первый ее и забросил. Команда, по единому для всех творческих личностей сценарию, вскоре переругалась и развалилась. Довел дело до конца Спэнсер "Phayyde" Джонс. Это вовсе не имя "Фаид", как многим кажется, а самое что ни на есть английское слово fade, только произнесенное на манер рычащего Джэймса Хэтфилда из Metallic'и. Короче, вместо изначальной задумки у него в результате получился Hexen 2 CTF. Вещь тоже отличная, но про него в другой раз, ибо сейчас речь не о нем. Сейчас Fayyde держит сайт HexDev (Hexen II Development), для серьезных людей место интересное. Вобщем, тогда работа застопорилась.

А дальше произошло следующее: "Ghastly grim and ancient Raven wandering from the nightly shore..." На все домыслы о гибели проекта quoth the Raven: "NEVERMORE!" В который раз уроненное знамя было снова подхвачено. В этот

раз за дело взялись два проверенных хлопца, Michael Gummelt & Perfecto Cuervo. И вот тогда-то в подземельях Скалистых Гор было окончательно отлито, очищено, выковано и отполировано свежее приложение для HexenWorld под названием Siege v.15, что в переводе на Великий и Могучий означает "Осада".

Рецепт изготовления отличных конверсий всем известен, проверен временем и незамысловат. Как обычно, берем три источника, три составные части любой хорошей игры: Deathmatch, Capture the Flag и Team Fortress. Откидываем все "лишнее", добиваем "нужное", повыщипанное откуда только можно, добавляем толковое свое, и в итоге получаем атомную игру. Наш случай — Siege!

Ты спросишь: так в чем же там запутка? А вот я тебе сейчас расскажу.

...Давным-давно, неведомо где и неведомо когда (а так же неведомо зачем), жил да был король Halcyon-Тишайший, Великий Паладин. Был он парень модный, ходил исключительно в Золотой Короне, со временем ставшей символом и атрибутом власти в его славном королевстве. Кроме того, был у него еще и золотой меч. По агентурным данным — полученный от неизвестного дарителя прямо из середины магического пруда, предусмотрительно отрытого им самим в середине собственного замка. Хозяин дал мечу избитый оперативный псевдоним "Эксельсиор" и постоянно твердил, что он придает владельцу скорость, увеличивает силу и повышает сопротивляемость, причем носить его может далеко не каждый, а только очень серьезный парень (под каковым подразумевал, видимо, себя). По ходу дела Хальциона сдал врагам его же лучший друг (ох уж эти мне друзья!), как потом выяснилось, состоявший на связи у Змеиных Всадников. В итоге Хальциона, несмотря на всю его серьезность, вульгарно, как свинью, зарезали. Чудо-меч потерялся, а в королевстве начались беспорядки и безобразия, ну, прямо как у нас. Среди населения бродили смутные слухи о том, что вот-вот появится новый герой, который возьмет Корону, обретет власть, а вместе с ней — и меч, после чего жизнь в королевстве и наладится. Однако пока права на Корону заявляют только два враждующих Клана: Защитников Короны и Орден Полумесяца. И те и другие знают как правильно обустроить HexenWorld, и поэтому, как все нормальные люди, на почве разногласий без устали друг друга режут. Защитники — люди пришлые, на местных плюют, беспредельничают и жить по местным понятиям отказываются. Даже свой замок они ухитрились взгромоздить на самом святом для Ордена месте (жалко, что не на кладбище — было бы еще веселее). Корону сами не носят и другим не дают. Возникли взаимные непонятки, в старых добрых традициях решаемые только обоюдным кровопусканием. Известное дело: как только все Дэ Спэризлы, Кораксы и Эйдолоны перебиты, людишки тут же принимаются азартно резать друг друга, без дела им не сидится. Такая вот жуткая гиштория, предназначенная исключительно для тех, кому страстно хочется, чтобы в наших знатных Играх зачем-то присутствовал какой-то никчемный, дурацкий смысл ;)

Теперь конкретнее. Значит, имеется крепость, что характерно — одна штука. Как это у нас водится — неприступная твердыня. Внутри крепости держит оборону команда

защитников. Команда нападающих крепости не имеет, зато имеет целью взять чужую приступом, завалить защитников и лишить их самого дорогого. Нет, не девственности, не угадал. У них в крепости, в самом надежном местечке, хорошенько припрятана известная нам Королевская Корона, каковую нападающим и надлежит отобрать. Только еще барыги-Гризволда не хватает, чтобы, как обычно, эту корону ему вдуть, а денежки по кабакам проплясать.

Кстати, все заметили чисто западный подход в этом самом Диабле? Приходит добрый молодец какую-то паршивую деревеньку от злобных сил Диаблы защитить, а заодно и избавить от грязных Диаблиных домогательств. А жители-страстотерпцы, тут же позабыв о невзгодах, знай себе, капусту с него стригут! И он, не будь дураком, знай их на деньги обувает! Зарезал кого-нибудь в темном углу, труп обшмонал, раздел, шмотки оценил и барыге спихнул — хоро-о-ош спаситель!

Глядя на все это бесстыдство, душа моя кричит: и где же он, наш-то Иван, так называемый "дурак"?! Который так, чтобы всем было хорошо, но только по-людски, бесплатно? Нету у отечественных разработчиков таких игр! И, чует сердце мое, уже и не будет. Смотрю, либо предлагают за немцев в войнушку сыграть, своих поубивать (вот уж светлые головы над сюжетом потрудились!), либо все туда же норовят, во что-нибудь эдакое, с барыжным уклоном. Поясняют — рынок, дескать. Ага, наш рынок мы знаем. За десять купил, за двадцать продал — вот на эти "два процента" и живу. Проходили.

Что-то я отвлекся. Итак, игра начинается в маленькой комнатенке, эдаком вербовочном призывном пункте с двумя телепортерами: красным и — держись за стул! — СИНИМ!!! О как! Через красный, с картинкой баллисты — на защиту, через синий, с катапультой — на штурм. В духе времени, я бы даже сказал — демократично, можно выбирать. Пройдя через телепортеры, команды оказываются в закрытых казармах. Хочу заострить внимание общественности: barrack — это по-русски "казарма". Ка-зар-ма. Барак — это совсем другое по-русски. Просьба так же не путать с бардаком, это вообще не наш участок.

Значит, сидим пока в казармах. Одни в синих с серебром кишках с нарисованным полумесяцем (стало быть, синие). Другие - в кишках красных с золотом и с солнцем на пузе (красные, значит). В каких кишках? Как в каких?! Кишки - это одежда. Я смотрю, здесь и по-русски многие не очень-то!!! Ладно, продолжим.

Заявлено, что эта новомодная хитрость с их раскраской будет нам помогать отличать своих от чужих. Свежо!!! В каждой казарме есть особая кнопочка с надписью: "Press when ready", т.е. "Готов-нажимай!". Как только команда закончила все внутренние разборы и терки, смело можно давить. Откроются казармы только тогда, когда будут нажаты обе кнопки. Как ни крути, а начинать придется одновременно. Опять обманули...

Все это дело ограничено 30 минутами, в которые нападающим надо уложиться с захватом, а защитникам — с отлупом, и начинается отсчет отпущенного на битву получаса с момента общего выхода из казарм. За это время в игре наступает ночь, а потом снова рассветает. Обороняющиеся побеждают в том случае, если продержатся это время либо забьют на мясо должное количество нападающих. Нападающие побеждают если тоже насшибают достаточное количество фрагов или захватят Корону. Фраги идут 3:1, т.е. нападающие могут потерять своих трех на одного защитника. Толково придумано, это радует. А если защитников убили определенное количество, то они продули, несмотря на то, что крепость не сдали. Кстати, фраги уже понемногу стали приедаться. Могли бы уже на скальпы перейти, что ли. Все поинтереснее было бы.

Слышу вопрос: а какие-такие силы будут задействованы в спецоперациях? Отвечаю: силы будут задействованы самые серьезные! На честный бой выходят лучшие люди Hexen'а, наши старые знакомые, тщательно проверенные в жестоких боях и дальних походах. Ребята хоть куда (хоть туда, хоть сюда). Все как на подбор: матерые бойцы и знатные кудесники, мастера нагваля и тоналя!

А именно:

Паладин (Paladin)

Ветеран из ветеранов: и спляшет, и споет, и по морде надает. Все видел, во всех горячих точках побывал, всех поубивал - старый джигит, настоящий боец.

На руках имеет меч, топор и лук. Мечом владеет мастерски, да и вообще он старый рукопашник, так что при личных встречах сносит бошки на раз. Только ради этого славного момента сабельной декапитации стоит рубиться в Hexen-deathmatch. Очень уж круто смотрится, когда обезглавленная тушка противника, лишенная этого совершенно никчемного для многих отростка - так называемой "головы", бессильно, как подрубленная березка, падает к твоим пыльным кирзачам.

По части порчи вражеского имущества Паладин тоже далеко впереди всех. Топориком, как правило, исправно ломает чужое добро — двери и ворота. Из лука бьет со всей дури, далеко и очень сильно. Попадает, наоборот, очень редко — целкости нет совсем, уж очень этот парень горяч.

Сила есть — ума не надо, поэтому отлично накачанный Паладин никаких заклинаний не знает и знать не желает. Зато обожает подводное плавание и может очень долго плыть под водой, так что в крепостной канализации чувствует себя как дома. Конечно, если только сможет отмахаться от проживающих там пираний - таких же заядлых любительниц фекальных вод.

А поскольку Паладин как божий человек регулярно и неистово молится, то всегда имеет шанс заполучить Божественное Вмешательство (Divine Intervention), то есть боги нет-нет да и предохраняют его.

Приготовьтесь

К САМОМУ ВАЖНОМУ БОЮ В ВАШЕЙ ЖИЗНИ !

ОФИЦИАЛЬНОЕ РУКОВОДСТВО

QUAKE II

Джонатан Мендоза

СТРАТЕГИИ И СЕКРЕТЫ

ДИАЛЕКТИКА

Thresh

Игра Quake II — настоящее произведение искусства поистине великих программистов и дизайнеров фирмы id Software. Если вы сидите за компьютером до утра, но не можете найти последний секрет на уровне — эта книга определенно для вас. Здесь описана стратегия прохождения каждого уровня и собраны описания абсолютно всех таинственных мест. Тем, кто уже прошел Quake II до конца, эта книга тоже сослужит добрую службу. Чемпион мира по игре в Quake рассказывает о своих излюбленных приемах, которые помогли ему выиграть "Феррари" у ведущего программиста id Software— Джона Кармака. Глава о консоли Quake II и приложение помогут выжать из вашего компьютера всю мощь до последней капли, а также настроить игру по своему желанию.

От чего? А ты про что подумал? Не–ет, опять не угадал. Паладинов боги предохраняют только от смерти, не засчитывая гибели и коварно лишая противников честно добытых фрагов. А от того, про что ты подумал, боги вообще никого не предохраняют, а наоборот, нагло способствуют.

Убийца (Assassin)

Девчонка–кнопочка. Бегает быстро, такая огневушка–поскакушка, подкрадывается незаметно, почти как черепашка–ниндзя.

Из оружия с собой носит кинжальчик, лук, арбалет и капканы (tripwires). Самые смертельные удары кинжальчиком, как всякая нормальная женщина, наносит в спину, незаметно подкравшись сзади. Из лука стреляет метко, как Робин Гуд, обладая при этом неплохой скорострельностью. Однако силы у нее слабые, поэтому пристрелить никого толком из своего лука она не может, хотя гадит изрядно. Чтобы стрельнуть из арбалета, стоять ей надо твердо и целиться необходимо как следует. Кроме обычных стрел, арбалет стреляет зажигательными. Летит все это добро из арбалета быстро и здоровью вредит прилично. Капканы — и так понятно.

Науку заклинаний Убийца тоже не превзошла. Зато она может прятаться в темноте и лазать по стенам. Зайдя в тенек, попросту исчезает. При этом надо присесть, иначе стоящая фигура дышит и немного шевелится, а через это тебя сразу заметят. Сидя, я так понимаю, не дышит. Хорошо, что любой нормальный гном мгновенно их изобличает, а не то пришлось бы туго. По стенам Убийца лазает хорошо. Правда, никуда при этом не торопится и изо всех сил пыхтит и шумит. По ходу ползанья может постреливать по недовольным. Если они постреливают по ней и при этом еще и попадают — сваливается со стены, частенько — замертво.

Крестоносец (Crusader)

Помесь солдата и мракобеса–церковника. Имеет на руках боевую табельную кувалду (между собой крысодеры ласково зовут ее “микрометром”). Поднаторевший в истреблении иноверцев в крестовых походах, ветеран групповых сражений в ближнем бою может отоварить ей кого угодно. С помощью заклинаний кувалда обретает неплохую дальнобойность и добавочную мощь. Заклинаний наш мракобес знает много:

Исцеление (heal) — применяется на себя и окружающих. На пять пунктов потраченной маны дает пять пунктов здоровья (но не более максимального для любого персонажа количества).

Зачарованная кувалда (enchant hammer) — всего за десять пунктов маны получаешь такую новинку, как кувалда–бумеранг. Папуасы чернеют от зависти. Действует целую одну минуту.

Ртутная шустрость (mercurial speed) — за двадцатку добавляет прыти.

Берсеркер (berzerker) — вариация на тему озверина. Потратив тридцатник, учетверяет мощь, но очень ненадолго.

Плащ Персея (cloak of Perseus) — употребив сорок пунктов маны, делает невидимым. Только следы от немытых грязных лап на полу остаются, так что шастай поосторожнее.

Божий гнев (wrath of god) — ману сжирает всю и сразу. Зато после этого ты можешь убить всех врагов в поле зрения (младший брат Quake–прожарки). Поскольку это очень серьезное заклинание массового уничтожения, то оно имеет побочный “эффект камикадзе”: вместе с жертвами неизменно прихватывает в мир иной автора.

Крысодер имеет и пару способностей. Повышая свой уровень, может разжиться полными здоровьем и маной. А из умерщвленных безжалостными руками войскового священника врагов иногда выпадают озверительные сферы, увеличивающие мощь ударов ровно в два раза.

Некромансер (Necromancer)

За своим физическим развитием наш труполюб никогда не следил, поэтому бегает плохо и драчун из него никакой. В смысле – дерется он плохо. Про дрочунов поговорим в другой раз. А вот что касательно магии.... Нет, давай по порядку.

Из оружия у некромансера есть ни на что не годный серп (sickle) и лук, из которого наш орел стреляет чуть лучше чем паладин, то есть отвратительно. Отчаянно размахивая серпом, при удачном стечении обстоятельств может даже зарезать.

А поскольку нашего некро–боя курирует сам Нечистый, то с волшебством у него все в порядке:

Волшебные ракеты (magic missiles) — летят далеко, но не особо точно. За два пункта маны хотеть большего — откровенная наглость.

Яд (poison) — за двадцатник маны замедляет движения пораженного и решительно укорачивает его несчастную жизнь.

Полиморфизм (polymorph) — всего за тридцатник превращает самого борзого врага в скромную, тихую овечку (что с ней делать – смотри дальше).

Фаербол с задержкой взрыва (delayed fireball) — за 40 маны отстреливает гранату, взрывающуюся огромным огненным шаром (паладиновский gliph из Hexen 2).

Вызов беса (summon imp) — вылезающий за 60 пунктов маны бес заступается за хозяина и никому не дает его обижать. Очень полезен, грамотно огуливает врага чудесными разрядами класса “воздух–земля”. Но если хозяина грохнут, душевно травмированный бес тут же отдает концы, поскольку разлуки не выносит.

Обращение в Зверя (become beast) — 100 маны. Обращает некромансера в жуткого Зверя, который запросто может растоптать не только какого–нибудь человечишку, но и катапульту. Может с пинка вышибить дверь, с разбега лбом проло-

мить ворота. Когда подпрыгивает — начинаются легкие землетрясения. Длится все зто удовольствие целых три минуты.

Во сколько всего! Но помимо магии, есть еще и спецспособности. Когда некромансер кого-нибудь убивает, он изымает его душу, таким образом слегка поправляя свое здоровье. Когда дубасит кого-нибудь серпом, то выуживает из него ману. Любовь зтого товарища к трупам общеизвестна, поэтому, набежав на покойничка он его с аппетитом сжирает и получает еще пяток пунктов здоровья.

Суккуб (Succubus)

Что ты спросил? Кто такой суккуб? Похоже, пора менять профессию и переходить в “Общество Знание”, лекции читать. Succubus в переводе с латыни означает “лежащий снизу”, то есть дьявол, принявший облик женщины. Я вижу, знания личного состава в области колдовства и сатанизма равны нулю. Первоисточники — “Summa Theologica” и “Молот Ведьм” — похоже, вообще никто не читал. Работай над собой, мой маленький друг! Тянись к знаниям! Чем клей нюхать по подворотням, лучше гримуары конспектируй.

Наш суккуб — зто мичуринский гибрид бойца и волшебника. Тетка авторитетная, физически крепкая, с копытами и крыльями. Бегает хорошо, почти как конь (минимум — как ишак). Жалко, лягаться не умеет. Имеет 4 вида оружия и отлично владеет двумя заклинаниями. Главное достоинство — заклинание полета.

На вооружении имеет:

Кровавый дождь (Bloodrain) — паршивенькое такое заклинаньице ближнего боя, не требующее маны.

Меч — вещь хорошая, но по тактико-техническим характеристикам сильно уступающая паладиновскому.

Лук — получше, чем у паладина и некромансера, но до убийцы не дотягивает.

Гранаты — вещь отличная, но лежат они внутри крепости, так что в начале особо не побросаешься.

Боевая магия:

Распихивание (repulsion) — расшвыривает врагов и подлетающие снаряды. Потребляет 20 маны.

Полет — ману съедает всю, но позволяет летать целую минуту. Отличная вещь! Точечные бомбометания, воздушная тревога! Помня о том, что не так страшен Карлсон, как его пропеллер, перед вылетом запасайся гранатами как следует.

Спецспособности:

Демоническое скольжение (demonic glide) — спрыгнув со стены или катапультировавшись, расправляет крылья и кружит, что твой кондор. В этом режиме летает, конечно, не так круто как Карлсон или Валерий Чкалов, а скорее парит как дельтаплан.

Сбор маны — когда суккуба бьют, она может подзаряжаться маной. Прямо мазохистка какая-то.

Карлик (Dwarf)

Скромный труженик топора, кувалды и взрывчатки. Ростом не вышел. Волшебству, в силу тупизны и природных данных (голова слишком близко к заднице расположена), наш карла обучиться не смог. Однако, несмотря на свой малый рост, гномяра — самый лучший сапер и весьма искусный подрывник. Называть его гномом, вообще-то, неверно. Но раз уж так привыкли, то будем.

Оружие — кувалда и топор. Для боев кувалда — не самая лучшая находка, хотя при наличии умения и грамотного стрзйфа по кругу ей тоже можно неплохо приласкать. При отсутствии зтого умения, как правило, все ласкают гнома. Часто, помногу, чем попало и, как правило, до смерти. Большие всегда обижают маленьких. Кроме людишек, ей еще можно и камни крошить в нужных местах. Помимо кувалды, гном является счастливым обладателем топора, которым очень неплохо владеет по плотницкой части: где дверку подломит, где замочек отожмет. Боевые качества топора — читай раздел “кувалда”, только немного получше. И то и другое, кстати, мастерски отковано в гномятских кузницах, так что вещи-то хорошие. И откованная там же гномятская броня — как на танке “Иосиф Сталин”, фиг ты зтого гнома просто так зашибешь.

Как старый рудознатец и землекоп, гном отлично роет подземные ходы и умело подводит под нужные места фугасные заряды. Для зтого дела искусно применяет глифы (gliph), устанавливая их там где надо и подрывая издалека.

Мыться гном ненавидит, воду терпеть не может и поэтому в ней — не жилец, дыхание не держит и быстро не плывет. Только если в сторону дна, тут ему равных (кроме утюга) нет.

Кое-какие спецспособности, правда, гном таки заучил! Например, всю жизнь проболтавшись по подвалам, очень хорошо видит в темноте (InfraVision), как танкист через прибор ночного видения. Глупую Убийцу, затаившуюся в укромном закутке, гном сразу выводит на чистую воду, после чего прекрасная незнакомка без промедления отоваривается кувалдой по наиболее чувствительным местам.

Учитывая природную крепость и кабанью ядреность, карла может самостоятельно регенерировать свое здоровье как таковое. А когда здоровья остается совсем мало, гном впадает в “ярость берсерка”, в результате чего звереет, быстрее скачет и больнее дерется (здоровье во время припадка не восстанавливается). Вижу, опять многие не знают: берсерк(ер) — зто викинг, который перед боем заводил себя так, что бился за десятерых и щита при себе за ненадобностью не имел. Потом, как обычно, пришла профанация: щиты стали на всякий пожарный все-таки брать, а для заводки принялись жрать мухоморы, позорно подменяя благородную природную ярость дешевыми поганками. Наш гном, конечно, до поганок не опускается, щита не носит и вообще он правильный пацан.

Кстати, гнома нельзя выбрать через обычные опции, его там нет. Выдвигай консоль и набирай playerclass 6. Вот тогда он и появится, маленький такой, старина Хзнк, в рогатом шлеме и с кувалдой.

Все бойцы появляются со всеми видами оружия на руках, надо только разжиться боеприпасами, возможно — добыв их в бою. Обращаю внимание: из луков и арбалетов можно только убивать людей и монстров, а так же взрывать бочки. Двери, катапульты и баллисты на них не реагируют. Мана в Siege не разбросана где попало по уровню, а генерируется самими персонажами, так что собирать ее не приходится. На оружейные дела она практически не расходуется, идет только на колдовство. Имей в виду, что создатели регулярно дорабатывают свое творение, так что по ходу работы многое изменяется, особенно заклинания, ибо запланированно их много.

Я давно заметил, что существует огромное количество игроков, которым жутко нравятся различные новшества, безобразно усложняющие и затрудняющие игру. Главная их любовь — не жестокая и беспощадная расправа-геноцид, а какая-нибудь непрерывная перезарядка оружия. Всепоглощающая страсть — стремление задействовать всю клавиатуру, да еще чтобы через Shift что-нибудь дополнительное включалось. По их мнению, зто прибавляет реализма в процесс. Я валяюсь! Ребята! Вот у вас за спиной по 50 гранат, пара цинков патронов и три вида оружия. Никто не пробовал с зтим реалистично побегать? Очень рекомендую попробовать. Какой-такой в игре реализм?!

Если уж говорить о реализме, то надо добавить (а точнее — отнять) в игру всего ничего: уберите respawn, и "реализм" сразу подскочит до немыслимых высот. После чего добавьте мгновенную смерть от одной пули. Идеи дарю, можно внедрять. А не то сидишь с этим "реализмом" и на клаве наяриваешь, как Рахманинов. Треск на весь квартал стоит, соседи вешаются.

Так вот, в Siege это дело тоже присутствует, однако в более разумном виде. Кстати, убрана любимая команда особо хитрых — kill. Теперь помирать придется только естественным путем, то есть от рук врагов и заботливых товарищей. Введена функция "use" (impulse 13), причем для всего. Чтобы забраться вверх по стене, надо подойти к ней вплотную и нажать на заранее назначенную кнопочку "use". Затем нажимаешь "прыжок" и медленно начинаешь ползти по стене в ту сторону, куда смотришь. Отпустишь "прыжок" — остановишься, нажмешь "use" — свалишься. Так же включаются все лифты. Двери в тюремные камеры и в казарму защитников тоже открываются только так. С дверями попроще — сразу начинай их ломать, это помогает. Но некоторые двери (например, в казарму защитников) оснащены системами распознавания "свой–чужой", и ни в жисть чужого не впустят. Сломать их тоже никак не возможно.

Ведением бочкового огня из катапульт можно управлять. Становишься на середину этого приспособления и можешь медленно прицеливаться, стреляешь при этом как обычно, нажатием на кнопку "огонь". Саму катапульту можно катать туда–сюда, но недалеко. Если хочешь прыгнуть с нее сам — залезай на лопату и подпрыгивай. Если ты зарядил бочку, но катапультой не управляешь, то надо трахнуть по ней своим первым оружием, тогда она от неожиданности выстрелит. Кроме того, зарядка катапульт фугасными бочками производится исключительно вручную. Берешь бочку, тащишь к катапульте, устанавливаешь и нажимаешь спуск. Кстати, еще имеется одна здоровенная бочка, под самую крышку набитая "греческим огнем". Ее еще и факелом надо поджигать, иначе никакого толку. Как и остальные бочки, ее можно подпалить зажигательной стрелой. Горит это дело хорошо и долго.

При этом нельзя забывать, что Hexen кишмя кишит волшебниками. Заклинаний – шквал. Комплексное применение дает чудовищные результаты. При наложении заклинаний необходимо хорошо целиться, соблюдая технику безопасности. Ибо, если ты промажешь, зловредные чары падут на тебя самого, и вместо обреченного врага радостно заблеешь и окажешься в баранах ты сам. А смекнуший в чем дело противник мигом тебя на шашлыки нашинкует. Плюс такое знатное заклятие как Icon of the Defender. Будучи искусно наложенным на противника, обирает его до нитки и сажает в тюрьму, а все накопленное им добро по праву достается тебе. Тебе останется только подобрать справедливо награбленное, подкопить маны и поджидать следующую жертву.

Так, похоже, общую панораму я дал. Теперь копнем поглубже, посмотрим пристально на обе противоборствующие стороны и уясним, какие можно делать друг другу гадости и как им, этим гадостям, следует грамотно противостоять. Полного расклада не даю, иначе играть будет неинтересно.

Бой с обеих сторон разворачивается на следующих рубежах:

Крепостные ворота и подъемный мост.
Вход в цитадель (внутренний двор).
Комната с Кубом Силы.
Вход в Тронную Башню.
Комната Короны.

Начнем с нападения. Как обычно, чем больше народу — тем веселее идет игра. Я считаю, что норма — по шесть человек с каждой стороны. В нападении должно быть хотя бы больше четырех человек, иначе извращается весь смысл игры. Имеет смысл взять в команду пару паладинов, убийцу и гномяру. А лучше — всех и парами. Разобравшись с классами, выходим на дело. Итак, начало.

Значит, вышли, построились, пятки вместе – соски врозь. Командир кричит: "Мужики!!! В городе — вино и бабы!!! Если берем – три дня гулять!!!" — и дает отмашку. После чего все (и не мужики тоже), приободренные таким шикарным раскладом, обгоняя друг друга, опрометью бросаются на штурм.

Перво–наперво, атакующим необходимо выполнить боевую задачу номер один: продолбить дыру в верхушке крепостной стены, чтобы можно было десантироваться прямо внутрь. Для этого им выданы катапульты установленного армейского образца с боекомплектом разрывных (видимо, стенобитно–осколочно–фугасных) бочек.

Для успешного проведения стенобитных работ немедленно подкатываем среднюю кактапульту как можно ближе к стене, оттуда не надо целиться. Там увидишь две бочки, большую и поменьше. Большую отпихни с дороги, она потом пригодится, пользуйся второй. За другими не бегай, хватит и этой. Заряжаем бочку так: забегаем за нее, приседаем и вприсядку гоним к катапульте. Как только она заехала на катапульту и уперлась, забегаем сбоку и стреляем. Сбоку потому, что при неправильной зарядке (а такое бывает) тебя самого зашибет, так что соблюдай технику безопасности. Мое мнение: катапультой должен руководить один человек, иначе возникнет суета и путаница. И не забывай о прикрытии: Убийца должна гасить вражеских снайперов на стенах, как врукопашную, так и из лука.

Как только сделан пролом, атакующие начинают просачиваться внутрь, для выполнения боевых задач по опусканию моста и открыванию ворот. Надо только изо всех сил стараться не насадиться на украшающие стену острые шипы беззащитными задами. Десантируемся по одному, в порядке очереди. Как говаривал Шариков: "В очередь, сукины

дети, в очередь!". Кроме того, те, кто умеет и специально обучен, может просто лезть по стенам наверх, или даже летать с помощью правильных заклинаний. Кроме того, есть еще пара путей проникновения, например — под водой. Крепость по периметру окружена рвом, до краев налитым студеной водицей. Под безмятежной водной гладью злобно рыщут и щелкают зубами стада свирепых пираний, с нетерпением поджидающие упитанных любителей подводного плавания. Любому сунувшемуся в воду тут же отгрызаются все выступающие части тела, а череп обгладывается до бела. Так что сперва крепко подумай, нырять или нет, а уж если нырять — то кому.

Убийцу отправляем по стене резать вражеских артиллеристов, паладины ведут подкоп под периметр, таким образом раздваивая внимание защиты и отвлекая их от борьбы с катапультами. Гномяра в это время рулит на катапульте (потому как лучше всех держит удар), а остальные бочки подтаскивают. Лучше, конечно, стрелять сразу из нескольких, так быстрее стена разломается. И время от времени надо забрасывать толкового бойца на стену, чтобы проводил там вырубку противников и эту самую стену ломал.

Боевые задачи по открыванию ворот и опусканию моста выполняются путем нажатия на рычаг или вышибанием с разбега, а так же обрыванием цепей. Цепки, конечно, лучше сразу пооборвать напрочь, чтобы уже мост изнутри было не поднять. К запертым же воротам будут либо прикладываться хором кто чем может, либо их будет выносить на ушах заколдованный до полного озверения Некромансер. Вообще-то в крепость можно просочиться и через подземный ход, но этот способ гораздо хуже и опаснее пути через ворота.

Когда ворвались во двор, надо сразу стараться перерубить мосту цепи и выпустить своих арестантов из тюрьмы. Для ускорения прорыва, снаружи к воротам быстро подтаскивается и подпаливается бочка с "греческим огнем", а гном начинает молотить по воротам кувалдой, помогая огню. Если с туннелем ничего не вышло, паладины отправляются в рейд по канализациям и вредительствуют уже в тылу. Когда лезешь в ров, то старайся сразу не нырять, плыви вдоль стеночки. Пираньи настолько тупые, что могут тебя и не заметить. В этом деле очень помогает "ртутная шустрость" (пираньи на такой скорости не плавают) и "плащ Персея". Хорошо плавает и неплохо распугивает пираний озверевший некромансер. Но лучше туда все-таки не соваться, а раздолбить ворота, открыть тюрьму, обрубить цепи и вскрыть арсенал.

Отступили в цитадель.

Дальше берем приступом внутренний двор. Тут опять работаем по двум направлениям: одни ломают ворота, а другие лезут с тыла. Помни, что защита выставит вперед оборотней, поэтому сперва надо подломить любую дверку, чем и будет вызвано их появление. А как только они появятся, скачи к воротам и бей по ним. Все зверье помчится на стук, где безо всякого для себя вреда мы их спокойно, как свиней, и поперережем. Если этого не сделать сразу — возникнут проблемы, они скачут и кусаются как черти. Не забывай прикрывать сзади тех, кто ломает ворота. Бросай в защитников факелы и собирай кубики.

Итак, силы первого броска успешно катапультировались в передний двор и прорвались во внутренний. Следующая задача: найти ключик, которым открывается Тронная Башня. Ключик этот можно прятать. Но не сильно. Для того, чтобы его, запрятанного, розыскать, надо сперва вскрыть комнату, в которой находится Куб Силы (Cube of Force) и этот самый куб активизировать, после чего он, как клубок Бабы-Яги, к ключу и приведет. Ну, не совсем к нему, но рядом. Так что прячь, не прячь, а этот гнусный кубик всю информацию врагам сольет и ключик сдаст, и бороться с этим весьма непросто. Как — поясню дальше. Когда ключ "найден", с гиканьем и улюлюканьем ломимся во внутренний двор, оттуда — в Тронную Башню, где открываем ключиком Тронный Зал (подломить эту дверку никак невозможно), в котором и лежит вожделенная Королевская Корона. Как только она захвачена — виктория!

Ворвавшись во внутренний двор, атакуем комнату с кубом Силы. Держимся парами, прикрывая друг друга. Активизируем куб и отыскиваем ключ. Одного паладина посылаем к вражеской казарме, а лучше — пару. Пусть бегают вокруг и полосуют их мечами. Народу положат — толпу.

Когда ключик у нас и дверь в Башню открыта, вперед засылаются крепкие ребята для устранения капканов и расчистки лестниц. Несущего ключ в обязательном порядке надо беречь и конвоировать, иначе все поотберут и опять куда-нибудь утащат, не набегаешься потом.

Ну, а потом отпираем дверь и берем Корону. Которая, собственно, наша всегда и была! Суетящегося под ногами Защитника Короны, если его не грохнули раньше, лучше всего превратить в барана, поскольку он очень опасен и на сабельках с ним особо не подерешься. Обернув его в овцу, не забудь ее сразу же прирезать, потому как самая паршивая Quake-овца будет пострашнее живого тигра. Можно сперва для острастки натравить на Защитника беса или же сразу применить по нему "божий гнев". Сам помрешь, но команду не опозоришь. Короче, действуй по обстановке.

По ходу атаки не забывай про всякие магические кольца и башмаки, собирай все и сразу применяй.

Вот, в общих чертах про атаку и все.

Лозунг обороны: "Кто с чем к нам зачем, тот от того и того!". Давай теперь про них.

Задача обороны проста: Корону не отдавать и всех поубивать. Поэтому оборона еще в зародыше расстреливает с крепостных башен из четырех баллист все потуги на штурм, удерживая злобные намерения ата-

кующих в противозачаточном состоянии. Убивается, взрывается и ломается все: и катапульты, и бочки, и личный состав. Две баллисты стоят открыто на вершинах башен, а две другие находятся в закрытых комнатах пониже. Верхние стреляют быстрее и дальше, а нижние лучше защищены. Главная задача баллист — ликвидация катапульт, дабы враг был вынужден проникать в крепость другими путями, не через стену и ворота. Всеми силами старайся разнести вражеские катапульты своим огнем. Не давай противнику портить стены, пускай лезут через норы, так их легче убивать. А чтобы и через норы не лезли, скачи туда первым и ломай деревянные подпорки. Пообвалится все в лучшем виде. В самой стене понаделано бойниц, через которые грамотно владеющие луками и арбалетами защитники меткой стрельбой остужают нездоровый азарт атакующих. Искусно применяя оружие и заклинания, защитники сшибают ползущих по стенам и прорвавшихся внутрь атакующих, убивают, лишают их чувств, а наиболее настырных вообще превращают в баранов или определяют в изолятор временного содержания на восемь посадочных мест, где они и сидят до тех пор, пока их товарищи с кичи не выпустят. Тут как в анекдоте:

“Зоркий Сокол рассказывает о побеге из тюрьмы, куда их упекли бледнолицые. “Сидим мы один день, сидим второй. Думаем, как убежать. А на третий день Зоркий Сокол заметил, что в камере нет одной стены”. Так что в камере озирайся, там все не так просто, как тебе может сразу показаться. Ну, как и в любой другой камере.

Обращаю особое внимание: обращенного в овцу всегда старайся засадить в камеру. И чем больше таких будет, тем лучше. Ибо сбежать они не смогут, а товарищам придется их еще и убивать. Вот пусть сами свой счет и формируют.

Возле тюрьмы тоже должен нести караульную службу толковый боец, решительно препятствующий реализации гнусных планов склонных к побегам зеков и вострой сабелькой отваживающий стремящихся выпустить их на волю подельников.

Но вернемся к началу. Мы у главного входа в крепость, у ворот. Никого не подпускай к открывающему рычагу и цепям. Ни в коем случае нельзя давать перерубать цепи, иначе оборона враз лишится своих баллист, снесенных волной ворвавшейся оравы врагов. Полазай вокруг, там сверху есть такая приступочка с темным углом, где и следует присесть, чтобы тебя было совсем не видно. Это прямо над туннелем. Так вот, как только заметишь набегающего атакующего, поджигай факел и бросай его прямо под рычаг. Когда враг подбежит к рычагу, факел его подожжет (хе-хе), а сам погаснет. Парень побежит топиться и кормить пираний, а ты рычажок-то сразу и прикрой. Нападающие будут лезть к рычагу напролом, так что стой на этом месте плотно, желательно — в паре с кем-нибудь. Открытые ворота — половина проигрыша. И при этом не забывай встречать лезущих из туннеля, благо по одному их убивать не трудно.

Если ворота открыты и мост опущен, все организованно отступают во внутренний двор. Главная задача обороны — продержаться полчаса, время работает на нее, так что тяни его изо всех сил. Отличный способ затягивания — упрятать ключ от Тронной Комнаты. Мест для этого много, но не забывай про предательский кубик! Возле него надо постоянно держать специально обученного человека, который будет его сторожить и немедленно подбирать. Нет кубика — нет и ключика. Таким образом можно выиграть полминутки. Но вообще-то ключ лучше не прятать, а таскать при себе. В этом есть такой диалектический момент: если ключ спрятать, то на него быстро наведет кубик, да еще и сторожить его надо. А если носить его при себе, то в случае твоей гибели он тут же попадет в грязные лапы врагов. Так что думай сам, как оно лучше. И не забывай, что с помощью impulse 34 ключик можно скинуть. Хранение ключа поручается самому опытному бойцу, как правило — паладину, в крайнем случае — суккубу. Они и бегают быстро, и дерутся больно. Дополнительно несущему придается конвой, прикрывающий его сзади. Если дело дошло до того, что злые враги уже толпой гоняются за тобой по крепости и норовят ключик отобрать, не давай загнать себя в угол. Наоборот, держись на оперативном просторе, маневрируй, ломись к выходу, кричи “Вот вам ключик!”, смело прыгай в воду, показывай им фигу и совершай пару-тройку скоростных заплывов взад-назад через ров. Таким образом и от погони избавишься, и пираний покормишь.

Во внутреннем дворике мы имеем ворота и четыре двери. Теперь, чтобы пролезть внутрь, нападающим придется разломать хотя бы одну из дверей. С другой стороны их уже будут встречать десантировавшиеся из ниоткуда злые монстры - тупорылые, но жутко кусачие и преданные помощники защиты. Постоянно держи все двери закрытыми! Это жизненно необходимо. Старайся через них не ходить, пользуйся лифтом. Либо беги через комнату с кубом и прыгай с балкона. Ворота и три двери открываются-закрываются рычагом, расположенным возле ворот. У рычага выставляем пост, следящий за пропускным режимом и порядком. Четвертая дверь ведет в казарму, в которой обороняющиеся появляются после смерти. Когда выходишь — закрывай за собой дверь! Не на тройке разъезжаешь. Внутри казармы тоже два рычага. Левый — открывает и закрывает, а правый действует как замок. Закрой левым, замкни правым! Проверяй рычагом у ворот, если он открывает — беги в казарму и задействуй правый рычаг. И снова проверь, теперь они открываться не должны. Из казармы вылезай другим путем, ты ведь защитник и лифты будут тебя слушаться. Когда хочешь войти снаружи, проси кого-нибудь изнутри пропустить тебя, но только сперва прикинь, не приведешь ли ты с собой кого-нибудь еще. Если слы-

шишь, что снаружи начали долбить в дверь, немедленно зови подмогу! В дверных проходах отбиваться очень удобно. Если же они начинают ломиться сразу в ворота, без промедления начинай подкидывать им факела, пусть попляшут.

Плюс мы имеем дверь в Башню. Когда ее ломают, дверь немедленно начинает наигрывать музычку, призывая на помощь. Если ее подломили — врагу остается только раздобыть ключик. Поэтому услыхав музычку, немедленно сам ломай ворота во двор! Это спровоцирует появление четырех оборотней-помощников, которые тут же возьмутся за врагов, да так, что им враз станет не до тебя. Пока они будут рвать, когтить и рубить нападающих, ни в коем случае не лезь помогать! В Siege нет такого понятия как friendly fire, что является еще одним правильным дополнением (одно из проявлений так называемого "реализма"). Если ты зацепишь оборотня, он тут же переключится на тебя. И раз уж такое по твоей глупости случилось, прекращай сопротивление и стой спокойно. Пусть он тебя загрызет и зарежет, а после этого снова набросится на врагов. Не лезь к ним, они сами знают что делать. Лучше беги к двери в Башню и разбирайся с теми, кто ее ломает.

А уж если и ее вскрыли, то беги в туннель охранять дверь в Тронную Комнату. Набросай на пол факелов, пусть ребята поупражняются в огнехождении. В момент разлома двери во внутреннем пруду наконец-то появляется славный меч Эксельсиор. Это возле скульптурной группы "Геракл, разрывающий пасть писающему мальчику". Если загоревшиеся враги побегут спасаться в пруду, меч их там приголубит самостоятельно. Однако оставлять его без присмотра и забывать про него никак нельзя. Брать его должен паладин, потому как он лучше всех может с ним обращаться. Это очень сильный инструмент, практически любого укладывающий с одного удара. Тот же паладин держит при себе на кармане ключ. С Эксельсиором в руке он превращается в Защитника Короны, при этом начинает бегать как умалишенный, так что догнать его будет очень непросто.

А теперь пришло время предпоследнего рубежа: двери в Тронную Комнату. К ней ведет спиральная лестница, так что позицию занимаем на верхней лестничной площадке. Действуют там двое, как правило: паладин и суккуб. Очень неплохо обоим иметь при себе Кольца Восстановления (Rings of Regeneration). Паладин рубит поднимающихся наверх, а суккуб в промежутках между атаками сажает врагов в кутузку, швыряет гранаты, расставляет капканы (и тем, и другим надо запастись как следует). Тут необходима четкая координация, потому как порезать и изуродовать друг друга очень просто. Враги не могут бежать по лестнице рядами, слишком морды у них широкие. Там проходит только один, поэтому паладин и режет только одного, как правило — успешно. Пользуясь преимуществом позиции "сверху", надо держать четкий ритм, сообразуя наскок с ударом, тогда враги будут отлетать как кегли, даже если с первого раза не убьешь. Очень помогает приседание. После каждого удара не забывай отскакивать на исходную позицию, не уходи с площадки. Конечно, тебя тоже будут резать и применять по тебе магию, но тут уж ничего не поделаешь. Старайся убить врагов до того, как они смогут бросить заклинание. В этом может помочь суккуб, притаившийся внизу. Враги пропускаются вверх по лестнице, а потом режутся сзади.

Последний рубеж — Тронная Комната. Выставляй возле Короны пару человек и пусть они бьются до последнего! Зачастую пара секунд может означать победу или поражение.

Несколько советов общего характера.

Siege — командная игра, а поэтому боевыми действиями должен руководить командир. Все должны помнить о связи и постоянно докладывать ему обстановку, дабы он мог грамотно скоординировать действия команды. Кстати, в Team Fortress 2, головном образце всех командных игр, командир в боевых действиях лично вообще не участвует, а только присутствует в режиме наблюдателя или смотрит из глаз солдат. Наконец-то пришло время нормального боевого управления!

Всегда действуй по заранее подготовленному и отработанному плану. Без плана Игры вообще не начинай. Конечно, можно и просто так сразиться, но при таком подходе против Команды шансов у тебя не будет никаких.

Четкое знание материальной части — залог успеха. Учись пользоваться оружием и заклинаниями, изучай крепость. Играй и в защите, и в нападении, тогда ты будешь четко представлять, кто чем занимается и чего хочет в данный момент.

Старайся уничтожать нападающих еще в самом начале атаки, не давай им пролезать далеко.

Строго держи все двери закрытыми!

Немного об управлении. Про комбинацию "мышь-клава" говорить не перестану. Тракторист в команде — залог проигрыша с баскетбольным счетом. Кнопки с цифрами от 1 до восьми включают оружие/заклинания. Скобки] и [пролистывают инвентарь, выбранные в нем артефакты активизируются enter'ом, либо все переназначается в опциях. К backspace привязан impulse 44, выкидывающий выбранный артефакт. Impulse 34 привязан к кнопке "К" и скидывает ключ. Нажатие на space вызывает impulse 32 — Panic Button, задействующий все артефакты одновременно. Табулятор вытаскивает статус бар инвентаря. Кнопка "D" показывает информацию об игроках. Сообщение для всех — "S". Сообщение для своих — "T". PGUP и PGDN — зум туда и зум обратно. Функциональные с F2 по F10 — для привязки обязательств всех видов и сортов.

Кроме расписаной выше крепости, ведется непрерывная работа над новыми уровнями и свежими боевыми заданиями. Поступают сообщения, что баталии будут разворачиваться в Ледяном Замке, Обсидиановой Башне, в городе Троя (во как!), в Лесном Форте и даже на Лунной Базе (звон, куда волшебников жизнь кидает!). Будут иметь место различные задания:

"Уничтожь и Развали"

"Спаси Принцессу" (Случайно, не от девственности?! Очень я переживаю...)

"Устрой Побег"

"Замок на Замок" (двор на двор) и масса других

Из оружия дорабатывается таран для сокрушения ворот. Лучшие умы Raven'а работают над горшками с кипящим маслом, которые можно будет выливать на горячие головы атакующих. Не забыты и пушки, которым предстоит вести ядерный обстрел (в смысле — ядрами). Кроме этого, есть задумки насчет наведения мостов вручную и применения приставных лестниц.

Короче, навертели – мама, не горюй! Всем любителям Hexen'а очень рекомендую.

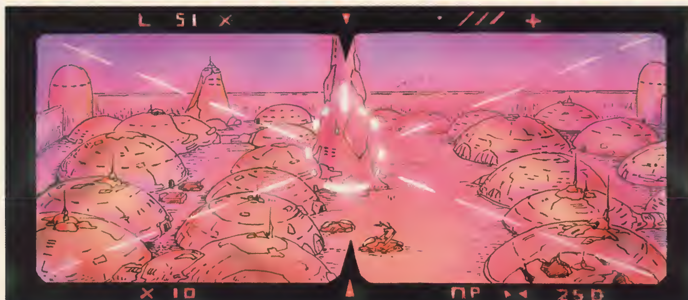
Напоследок так и хочется крикнуть:

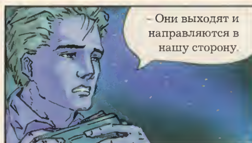
Siege – Heil !!!

МАКСИМ

продолжение

© *Александр ЕРЕМИН*





начало в № 4-7 1998

- Наемники Концерна... Где-то поблизости приземлится их звездолет.

- Ядерная атака отменяется. Дирекция приказывает вашим людям покидать планету легальным способом. На пересадочной станции вы получите новые документы.

- Неужели Патруль что-то пронюхал? Что произошло?

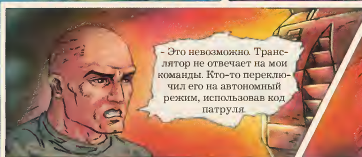
- Наши эксперты нашли причину мутации. Пройдет какое-то время и люди сами вымрут на этой планете.

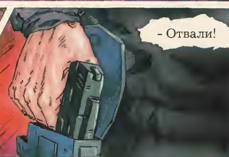
- А если Патруль тоже обнаружит причину?
- Не найдет. Моя команда замаскирует источники излучения на всей планете. А свидетельства их существования уничтожит. Вам следует убрать археолога.

- Транспорт придет на планету через неделю. Надо подчистить все следы...

- Шеф! Кто-то подключился к нашему нультранслятору и передает кодированное сообщение!

- Черт побери! Останови его! Если кто-нибудь свяжется с колониальной службой, нам крышка!

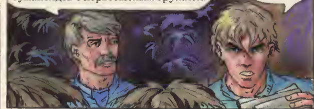

- Это невозможно. Транслятор не отвечает на мои команды. Кто-то переключил его на автономный режим, использовав код патруля.


- Отвали!

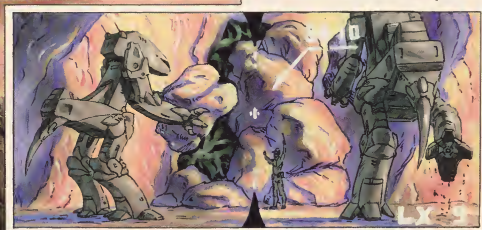
- Я надеюсь, что передача не успела пройти полностью. Этот новенький с улыбкой акулы, скорее всего и есть агент патруля.

- Мое оборудование сработало как надо. Десантники высадятся на Дженизл через пару часов.

LX 7


- Здесь я проводил раскопки, но они все заровняли! А ведь именно перед этой пещерой находится целое кладбище гуманоидов с первобытным оружием.
- А что внутри пещеры?

- Я ее не обследовал. Там какие-то хищные растения.

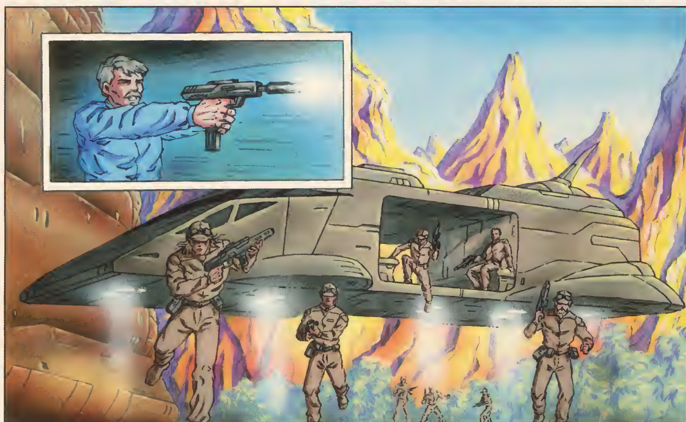

- Интересно... Роботы неспроста заваливают ее камнями. Что-то они там спрятали.

Десантный крейсер «Шершень», получивший донесение Максима, совершил нуль-пространственный прыжок и вышел на орбиту Джениэл. Три боевые единицы типа «Deathstar» устремились по пеленгу к поверхности планеты.

67.43

- Колонисты обнаружили наш лагерь!
- Выпустить им кишки!

- Быстро. Уходим!



Автор: Александр ЕРЕМИН

продолжение следует...

stepanov@starshina.com

Апокалипсис вчера

или как мы стали повстанцами

Так и не удалось выяснить, кто из роты, нашел в развалинах города заброшенный склад с цистерной, доверху наполненной спиртом. Но последствия этой находки были самыми ужасными. И без этого, дисциплина в роте, поставленной охранять подходы к космопорту еще три месяца назад и, практически забытой командованием, (не смотря на попытки нашего ротного, капитана, напомнить командованию о нас, регулярно связываясь по рации) была на нуле. А тут она пошла в минус. Ни капитан, ни я, его зам, ничего не могли поделать с ротой, в одно мгновение ставшей клубом воинствующих алкоголиков. Надо признать, что зерги, с которыми мы воевали, особой активности около наших позиций не проявляли. Только иногда какой–нибудь зерлинг вылезал из земли перед бункером, чуть дальше дальности стрельбы наших автоматов и принимался дразнить наших ребят, показывая, что там у него под хвостом. Один раз какой–то рядовой не вытерпел, и пошел, слегка покачиваясь, "кокнуть засранца", но тот быстро закопался в грунт. А когда наш пехотинец принялся расковыривать землю, куда зарылся зерлинг, то оттуда их выскочило штук двадцать...

В конце концов, мы плюнули на бесполезную борьбу с пьянством, и просто стали ждать, когда наша рота "Морских Котиков" вылакает весь спирт до дна, тем более, что обстановка была тихой. Особенно после того, как из космопорта прибыла делегация "летунов", и установила с нашими солдатами "взаимовыгодное сотрудничество"(унюхали они что ли?), преподнеся в виде дара целый грузовик с патронами U–238 повышенной дальности. Надо ли говорить, что наши ребята тут же испробовали их на опять вылезшем перед нашими позициями зерлинге, начавшим корчить рожи и на без того безобразной морде? Результат ошеломил и пехотинцев (отправившихся обмывать "союз армии и флота") и, особенно, зерлингов, мгновенно лишившихся собрата, разорванного новыми пулями в клочья. Все было тихо, зерги больше не показывались. Но вдруг, капитан, весь день сидевший мрачный как туча, смылся в неизвестном направлении, оставив роту на мне. Рота, те кто мог что–то соображать, стали чесать затылки, недоумевая. Сержант сказал что у него нехорошее предчувствие.

Все началось сразу после обеда. В расположение нашей роты, подвалил на бреющем огромный крейсер типа "Коперанг", с развевающимся по ветру большим полотнищем пиратского флага. Из какого–то люка высунулся наш капитан и, явно нетрезвым голосом, прокричал в мегафон: "– Эй, пехота, хватит сопли жевать, пошли зерлингов гонять!" — и с этими словами выбросил веревочную лестницу. Желающих набралось много, и всем места не хватило. Тогда второй взвод, уже пьяный в стельку, набился в барак, весь исписанный непристойностями, и, горланя какие–то жуткие песни, поднял в воздух летающую постройку, присоединяясь к крейсеру. Этому примеру последовал и четвертый взвод и теперь в сторону зергов, под свист и улюлюканье оставшихся внизу, поплыла кавалькада, состоящая из крейсера и двух летящих бараков, из всех окон и люков которых высовывались пьяные "морские котики", сжимающие в руках автоматы. Не успели они отлететь метров на пятьсот от наших позиций, как тут же раздались вопли "Вот они!", и вслед за этим беспорядочная пальба из всех видов оружия по неосмотрительно откопавшейся кучке зерлингов, которые тут же стали в панике разбегаться во все стороны. Правда, далеко они не убежали. В общем, сафари началось.

Прошло около часа. Теперь и у меня появилось нехорошее предчувствие.

Вдруг в воздухе раздался грохот и над нашими позициями что–то быстро проскочило с севера на юг. Через некоторое время уже с юга с не меньшим грохотом стало, стремительно снижая скорость и высоту, подруливать уже не что–то, а "Призрак", включивший реверс на всю катушку и отключив маскировочный режим. Приземлившись около нашего штаба, пилот "Призрака" даже не выключил двигатели, буквально вывалившись из люка. С вытаращенными глазами он принялся что–то бессвязно выкрикивать, пока стоявший рядом сержант не встряхнул "летуна" и не дал ему хлебнуть из фляжки. Занюхав подмышкой, пилот наконец смог говорить внятно.

– Сэр! Это не моя вина! Меня подбили на это! Я не виноват!

– Да что случилось то?

– Солдаты из второго взвода сперли портянки у третьего взвода, и за канистру спирта уговорили меня сбросить их на Нерестилище зергов...

Я зажмурился. Дело в том, что даже завхоз батальона вряд ли сможет вспомнить, когда в последний раз была замена портянок. Хуже газовой атаки придумать трудно. Не открывая глаз я спросил:

– Ну и?...

– Сэр! После того, как я их сбросил на главное Нерестилище, они все и повылезли! Их там море! И не только зерлингов. Там еще какие–то

жуткие твари, плюющиеся ядовитыми спорами! И летающие! Ох, если бы не маскировка моего "Призрака" и не форсаж...

Я прикинул, что до наших позиций орда зергов добежит минут за двадцать, максимум за полчаса на полной скорости. А то, что скорость будет предельной, на какую только способны зти твари, я не сомневался. Я повернулся к сержанту, лицо которого вытянулось и побелело. Тот кивнул и побежал на позиции, ревя благим матом.

Я понял, что нам долго не продержаться. Кинувшись к передатчику, я принялся вызывать штаб, взывая срочно прислать шаттлы для звакуации, на что мне ответили, что так как наш сектор уже считается захваченным, то командование считает бесперспективным рисковать шаттлами, каждый из которых обходится военному ведомству в копеечку. Я стал орать (на полковника!) требуя спасти нас, но громко щелкнув, связь прервалась. Не успел я осознать, что мы обречены, как передатчик снова щелкнул, и на этот раз заговорил какой-то незнакомый голос, назвавшийся лидером повстанцев, и предложил простой выбор: или он присылает свои шаттлы и вытаскивает роту (и мы становимся военными преступниками) или мы выкручиваемся сами (и стопроцентно отдаем концы). В общем... а что бы вы сделали?

Сержант тем временем вдолбил в головы пьяному сброду ЧТО произошло, и самое главное ЧТО произойдет. Все мгновенно протрезвели и хотели было линчевать второй взвод, но вспомнили, что те улетели с крейсером "гонять зерлингов". Сержант пинками растолкал толпу роботов-рабочих и рявкнул, что бы зти "бездельники забункерели все подходы а иначе он из них вытряхнет души, а зерги сожрут тела". Роботы ничего не поняли о каких душах идет речь, но загудели сервомоторами и принялись шустро клепать бунеры, в которые тут же нырнуло стрелковое отделение. Один робот-строитель попытался было вякнуть о разрезании красной ленточки перед открытием постройки, как требует устав, но получил такой удар прикладом, что погнулась рама и посыпались искры.

Тут вдруг на позицию влетел рядовой без доспехов из второго взвода, взвода, улетевшего на "сафари". С трудом отдышавшись, тот поведал, что на их охотничью экспедицию налетели какие-то драконообразные твари и грохнули крейсер секунд за десять. Хотя они и успели убить большее количество этих гадов, но тут на горизонте показались сухопутные войска зергов. Это походило на цунами и он не стал дожидаться развязки, спрыгнул с зависшего на высоте третьего зтажа барака, скинул тяжелые доспехи и драпанул что есть мочи на базу. Что стало с остальными, он не знает, но зто и так ясно. Парню сунули в руки огнемет и запихали в бункер. Тут они и поперли...

Я не буду описывать ту бойню, что развернулась на наших позициях. Скажу лишь, что повстанческие шаттлы все таки прилетели и успели выхватить остатки роты буквально из огня. Зергов задержал барак второй роты (уж не знаю, каким чудом уцелевший), прилетевший в самый разгар побоища и применивший "зкстренную посадку", а точнее, буквально рухнув на скопище беснующихся зергов, прихлопнув наверное, около полусотни, но главное, загородивший на время проход и дав нам всем удрать.

Так как командование конфедерации, бросившее нас в беде, считает роту погибшей, то мы, те кто уцелел, перешли на сторону повстанцев. Тем более, что их лидер сказал нам, что мы получим новое обмундирование и новые портянки.

Привет!

Так уж получилось, что львиную долю в представленном обзоре почты занимают большие письма. Что не есть недостаток, благо информации и пищи для размышлений в некоторых из них предостаточно.

Новые подробности из жизни великих стратегов

Здравствуйте, уважаемая редакция!

Сразу хочу отметить, что я не являюсь постоянным читателем вашего журнала — компьютерные игрушки перестали занимать меня после приобретения в личное пользование своего первого "железа". Журнал ко мне попал совершенно случайно — подарил человек, имеющий к вашей редакции самое непосредственное отношение. Я полистал его, разглядывая занимательные картинки, благо в момент подарка свободного времени была целая ночь впереди. Лишь шестидесятая страница привлекла внимание военно-исторической темой статьи и врезкой "серьезная классика в игровом журнале...". Военно-историческая тематика является моим хобби, да и предмет разговора был мне несколько знаком, хотя из перековерканного названия я не сразу понял, о чем идет речь. Статью я прочитал внимательно.

Уважаемый автор статьи! Серьезный разговор на любую тему предполагает достаточно близкое знакомство с выбранной темой. Желательно также, чтобы знакомство осуществлялось не по описанию компьютерной игрушки, а хотя бы по популярной энциклопедии. Итак, по порядку.

Не было в китайской истории такого воителя Сан Цзу, а есть философский и военно-теоретический трактат "Сунь-Цзы", 2500-летие которого недавно отмечалось. Да и перевод названия выполнен неудачно: не Сан Цзу, а в русской транскрипции с китайского — Сунь-цзы.

Впервые с текстом "Сунь-цзы" европейцы смогли ознакомиться в 1772 г., когда благодаря французу Жозефу Амио трактат был опубликован в "Ученых записках" китайских миссионеров. Полное название трактата "Сунь-цзы бин фа", т.е. в переводе с китайского "Правила ведения войны мудреца Суня". Несмотря на то, что в странах Востока этот литературный труд известен достаточно давно, лишь в 1972 году китайские ученые смогли идентифицировать его автора. Создателем этого выдающегося военно-теоретического и философского произведения был мудрец Сунь У, живший во второй половине VI века до нашей эры.

Сунь У жил в тот период, когда на Центральной равнине Китая существовало множество мелких государств, ведущих частые и ожесточенные войны друг с другом за власть.

Княжество Ци, родом из которого был Сунь, располагалось на северо-восточной части нынешней провинции Шаньдунь. Оно, как и соседи, вело многочисленные войны. Именно постоянные боевые действия, направленные на достижение гегемонии в крае, привели к тому, что из Ци вышла целая плеяда полководцев, военных деятелей и авторов едва ли не половины произведений военной литературы этого периода.

Сунь У происходил из рода потомственных аристократов. Его прадед и дед были известными военачальниками, отец, Сунь Пин, занимал должность первого министра при дворе правителя княжества.

Высокое положение семьи на иерархической лестнице открыли Сунь У путь к блестящему образованию, а военные традиции рода определили его военное призвание. Но здесь и заключается вторая ошибка автора статьи в журнале. Сунь У не был полководцем и генералом, его не прельщала судьба военачальника, испытывавшего тяготы и лишения походной жизни. Интересна позиция Сунь У в тот момент, когда в третьей четверти VI века до нашей эры его родное княжество было втянуто в серию непрерывных междоусобных конфликтов. Теоретик не пожелал помочь сородичам своими знаниями, опасаясь погибнуть в междоусобице. Сунь бежит в соседнее княжество У, где продолжает работу над трактатом. Он обладал особым складом ума, который позволял обобщать опыт прошедших войн и сражений, делать на основе этих обобщений правильные выводы. Мудрец стал тем, кого много позднее в Древней Греции называли стратегами, то есть военным теоретиком и помощником полководца. Когда правитель У Хэ Люй решил совершить нападение на княжество Чу, ему порекомендовали для организации войны мудрого стратега. Сунь У согласился помогать князю и преподнес ему 13 глав своего трактата. Поход на Чу состоялся и был победоносным, чему во многом способствовали советы Суня. Чуть позднее, в 506 г. до нашей эры, советы Сунь У вновь помогли 30-тысячному войску Хэй Люя наголову разбить 200-тысячное войско княжества Чу. Вот и все, что известно о жизни и деятельности мудреца Суня.

В статье на популярном уровне в целом правильно изложены основные взгляды китайского мудреца на войну, способы и правила ведения боевых действий. Дополнительно хочется отметить, что в своих теоретических построениях Сунь У шел против доминирующих в то время взглядов на ведение войны. Существовавший неписаный кодекс чести подчинял себе стратегические и тактические замыслы: нельзя было внезапно нападать на неготового к сражению противника, это считалось безнравственным. Нападение из засады могло навсегда лишить чести военачальника и т.д. В то же время, в трактате Суня красной нитью проходит идея, что "война — путь обмана". Так, он неоднократно описывает различные способы и тактические приемы, основанные именно на обмане, сопоставляя обман с военной хитростью.

Ошибочно и утверждение автора статьи о том, что трактат был первым в мире военно-теоретическим трудом по военному делу. Даже в Китае до него было написано много подобных книг, не говоря уже о других странах. Так, значительно раньше на свет появился трактат "Сыма фа" ("Правила военачальника") неизвестного автора. При написании своего труда располагал, видимо, Сунь У и трактатом "Бао-цзы бин фа" ("Правила ведения войны"). В "Сунь-цзы" прослеживается и использование известных в Древнем Китае военно-исторических трудов "Цзюнь фа" ("Установления по армии"), "Цзюнь ши" ("Мощь армии") и некоторых других.

Итак, резюмируя вышесказанное, хочется отметить следующее: если Вы на страницах журнала в дальнейшем хотите говорить "серьезно о классическом", то для этого необходимо серьезно готовиться, а не основывать свое статьи на обычном "стебе", или не поднимать подобных тем.

Если автор статьи все же пожелает ознакомиться с источником, можно посоветовать ему следующую книгу: "Сунь-цзы". Трактат о военном искусстве", М., 1955.

С уважением,

Алексеев Ю.А.

Юрик, привет! :)

Полезно иногда дарить журналы друзьям, глядишь — в качестве благодарности по почте придет обоснованный "наезд". Зато теперь уж точно в китайском вопросе можно поставить точку.

Конечно же при написании статьи мы пользовались не help'ом от Civilization. Но и не источниками далеких 60-х. Нас подвела вера в неограниченные возможности Интернет. Именно скачанные из Сети материалы легли в основу статьи. Впредь будем осторожнее.

Для информации — г-н Алексеев является составителем ежегодного "Календаря памятных дат российской военной истории".

Письмо от Группы изумрудной ящерицы

Здравствуйте, уважаемый главный редактор!

Один из нескольких игровых журналов, которые мы читаем постоянно — это "Навигатор Игрового Мира". В Вашем журнале публикуется большое количество обзоров выходящих и вышедших игр. Такие обзоры являются подчас единственным ориентиром в большом потоке выходящих новых игр. В них хочется видеть, помимо мнения автора и вне зависимости от качества самой игры, объективную информацию о ней. Для этого, по крайней мере, автор должен понимать игру, которую он описывает. В последних номерах журнала было две статьи, где авторы по большей части рассказывали о своем непонимании игры. Первая из них — #6 1998, Action/Review, Вангеры. Вторая — #7 1998, Strategy/Review,

Robo Rumble. Оба автора отмечают, что игры необычны. Что касается Вангеров — это, несомненно, так. Именно поэтому следовало бы потрудиться, чтобы понять Вангеров, тем более, что ее сделали российские разработчики, и в конце концов можно было бы задать вопросы им самим. Что касается Robo Rumble, то это очень качественная игра, но не RTS, а скорее головоломка в среде RTS.

Непонимание этого приводит автора к заявлению, что игра получилась "к сожалению, абсолютно неиграбельной", что необъективно. Эти статьи сильно контрастируют с прочими публикациями в Вашем журнале, что и побудило нас написать это письмо.

В заключение хочется пожелать Вашему журналу профессиональных публикаций и урожайных сезонов (на игры) :-). Thanks,

Alexander Smirnov, Dmitry Uvarkov
Web: http://members.tripod.com/~emerald_lizard

Не будем спорить о Robo Rumble, тем более, что как РТС ее позиционируют на своем сайте сами разработчики.

А вот с "Вангерами" сложнее. Вскоре после появления коробок с игрой в продаже на разных форумах в Сети появилась информация о том, что "Навигатор" при написании обзора использовал бета-версию. Об этом писали владельцы final release'ов, указывая на то, что в статье описаны некоторые особенности игры, которых в конечном варианте уже нет. Для уяснения ситуации я съездил в "Буку", где выяснилось следующее: версия, которую нам предоставили на золотом диске для написания review, была уже не "бетой", но еще не final.

Получив в подарок коробку, мы естественно, не удержались от того, чтобы не поиграть в финальных "Вангеров". И поняли, что основной вывод в ревью мы сделали правильно. Эта игра прежде всего рассчитана на любителя. На того, кто захочет и даже заставит себя "въехать" в созданную K-D Lab вселенную. В ней есть нечто наркотическое, что заставляет тебя колесить и колесить по Фостралу, перевозя товар из Подиша в Инкубатор и обратно. Мчаться наперегонки, выполнять табутаски и копить бибы на более навороченный мехос. И нервничать от того, что проклятый шестиглаз никак не дает ключ от Глоркса. Короче, тот кто перенес погружение в этот мир, попадает в зависимость. У него появляется огромный стимул раздобыть самую крутую тачку в игре и показать всем тем, кто над тобой слабым и немощным издевался до этого, насколько они были неправы. Причем, понимая, что это — задача-минимум. В нетерпении добраться до получения задачи-максимум.

Нужно уметь признавать свои ошибки. В истории с обзором "Вангеров" ошибкой было то, что его сделал человек, которому игра заведомо не понравилась. С другой стороны, нас уже достали намеки на "заказной" характер статьи. Думаю, что достойным ответом нашим "доброжелателям" станет guide по этой игре, который мы планируем дать в следующем номере.

BIB The Tall,
вангер в первом поколении

Страсти по Unreal

Hello, Navigator!!!

Свершилось! Я решился вам написать :))))).Теперь серьезно: причина моего письма — это крик боли под названием Unreal. Признаюсь честно — я эту игру ждал, но каково было мое разочарование, когда мне удалось ее достать! Согласен — это не "Quake"-клон, у игры своя атмосфера; но мне хотелось бы поговорить о минусах Unreal'a, которые на мой взгляд (подчеркиваю — на мой, я не собираюсь никому навязывать свое мнение) перевешивают плюсы, имеющиеся в этой игре.

Во-первых — графика. Хоть убейте, но я так и не понял, чем Unreal лучше (вернее красивее) "всех на свете". Цветное освещение и прочие спецэффекты? По моему, в Q2 они более рациональны (в смысле ничего лишнего; ну не стали Id'овцы лепить цветные источники света направо и налево, не стали освещать одну стену под десятком разных цветов для пущего эффекта, все-таки военный объект, а не детский сад), а Forsaken'y и Incoming'y по этой части воще и в подметки не годится (после полупрозрачных, с полупрозрачной же волной взрывов, обалденных пузырей воздуха под водой в Forsaken, оных же эффектов в Incoming — от желтюшных взрывов и прочих потуг на световые спецэффекты в Unreal просто тошнит). Блики от лампочек? — прикольно, но ведь в Commanche 3 и Privater 2 тоже были блики от солнца и их за это ни кто не возносил на "вершину графической славы", а когда эти игрушки вышли?! Вода? — на мой взгляд, первоначальный вариант (скрины 3-х годичной давности) смотрелся на порядок лучше, а с Turok'ом лучше и не сравнивать, кстати о Turok'e: водопад в Unreal — это что?! Пародия или насмешка??? Далее я приведу моменты из игры, касающиеся все того же графического аспекта:

1) Наверно все помнят деревянный подъемник, с его помощью можно попасть к бассейну, посреди которого я впервые нашел 4-ое оружие, так вот его верхняя часть (при взгляде снизу) — частично черная, что это? — определенно не тень, так как при вращении этой конструкции тоже вращается, ну прям как приклеенная.

2) Следующий момент — тоже мелочь, однако неприятная: система лестниц над водой и ,чтобы перебраться к двери, нужно активировать транспортную "люльку" нажатием рычага, находящегося неподалеку у резервуара. Так я и сделал: прискакал к транспортеру, спокойно встал и поехал (головой особо не ворочал — тормозиииитъъъ), уставился себе под ноги, через некоторое время я заезжаю в тень (мое оружие не освещено — значит тень, если я не ошибаюсь), и получается презабавнейшая весчь: я в тени, а транспортер, на котором я еду, — нет (selfilluminate что ль?!).

3) Простите, это нормальный 3D action или игра для пацифистов? Худшей реализации крови я и вспомнить не могу, даже Duke3d с его убогой графикой может дать 100 очков форы Unreal'y, не говоря уже о Q2 или Turok.

Ко всему прочему эти графические "прелести" безбожно тормозят. Согласен P166 MMX, 64 и S3 — на данный момент не самая крутая тачка, но если к ней прибавить 12-ти метровый Voodoo2 (что я и сделал)? — не так уж и плохо получается: Q2 с включенными тенями при 800x600 в среднем дает 30-40 fps, Unreal же, шагая впереди планеты всей, устанавливает новые стандарты: это "чудо" (игра) при 512x384 умудряется выдавать подобные результаты только в узких и маленьких коридорах, а так 25 и ниже... (о тенях не идет и речи, их кажется воще не существует в этой игре). Ответ типа: "Хочешь хорошо поиграться — покупай крутую тачку" — просто "дешевая" отмазка, естественно проще написать жутко тормозящий движок, а затем гордо объявить, что все это прекрасно заработает на следующем поколении процессоров (подобная ситуация похоже произошла с СУ-27 2.0 и что-то не было слышно ликования по поводу того, что он будет работать на процессоре Intel, выходящем в 1999 году). До появления Unreal'a на моем винте, меня предупредили, что

"он тормозит на любой конфигурации (проверялось на PII 400, два Voodoo2, 128 метров), к тому же software'ный rendering значительно быстрее", естественно я не поверил, но теперь... пожалуй верю. Так что данная ситуация с Unreal'ом напоминает ситуацию из "Алисы в Зазеркалье": бежать изо всех сил, чтобы остаться на месте...

И в подтверждение моих слов поговорим о столь расхваленном AI. После статьи о альфа-версии игры в вашем журнале, я готовился к худшему — будут нещадно бить. Решил рискнуть и начать на medium. Первая же встреча с Brute'ом разочаровала — простенькое маневрирование и первый труп без особых хлопот. Ладно, думаю, про них так и говорили: отдых по сравнению со Skaarj'ами. Встреча же с первым Skarj'ем произвела двоякое впечатление: с одной стороны великолепная "сценическая постановка" этого "свидания", а с другой... "Лампы начали гаснуть, я добежал до поворота и остановился, нутром чуял — сейчас появится Он, и давай палить по коридору из двоечки, ни черта не видно; вдруг из темноты на меня стремительно летят две пары светящихся шариков — прыжок вправо и обратно при этом не прекращая палить (благо патронов куча)... и все, больше в меня ни чего не летело, в коридоре осталось только одно живое существо — я." Вы можете возразить — повезло; может быть и так, только потом преимущественно всех Skaarj'ев я валил из двоечки... А мой приятель вообще сначала 2-х таких в потемках завалил, потеряв при этом процентов 20 брони, а позже и с 3-мя одновременно... и все двоечкой.

Только не подумайте, что мы какие-то мастера этого дела, нет. В Орках нам хорошо намылили шею (это был наш первый deathmatch не один на один). К тому же, мой комп начинает еще более жутко тормозить при появлении этих "интеллектуалов", вам это ничего не напоминает? А? — Eraser, кажется 0.6, точно так же тормозит при появлении противников, только там понятно почему — еще сырой продукт, а в нашем случае разве 3-х лет постоянной доработки мало? Не подтух ли продукт от столь длительного хранения?

Ну вот, пожалуй, и хватит. Письмо и так больше, чем я рассчитывал. Заранее благодарю и надеюсь получить в ответ объективную критику, а не пожелания типа "купить новый проц".

P.S. Кстати, читая новости на сайте GameLand'а, я нашел презабавнейшее высказывание одного из представителей Activision: "... технология Unreal'а интересует разработчиков и издателей только из-за своей дешевизны и доступности...".

Kostik Maleev

(авторская орфография частично сохранена — гл.ред.)

Ну, личные пристрастия и привязанности трогать не будем — это не имеет смысла. Но вот детали, поддающиеся проверке, проверим.

Вы утверждаете, что Unreal тормозит на P2-400 с 128 мегабайтами и второй Вудой? Простите, не верю. На моей машине вышеупомянутая игра меньше 33-36 кадров не дает, а у меня Pentium 225, 128RAM и VooDoo 1. Так что звиняйте, но поверить в это не могу. Кстати, а вы не пробовали Unreal настраивать? По слухам помогает...

Рождественский Дух Прошлого

О журнале для игроков

День добрый, уважаемая редакция.

За последние полгода Ваш журнал стал единственным "толстым" изданием, которое я покупаю и читаю постоянно. Во-первых, из-за того, что прикупил новое железо, а во-вторых его просто приятно читать (рассматривать, кстати говоря, тоже). Профессионально все, от оформления до содержания, больше того, чувствуется, что люди работают не только за гонорар, а делают журнал с удовольствием. Ребята, хотелось бы написать еще на полстраницы комплиментов и на три замечаний (откровенно говоря, не очень существенных), но не хочу занимать Ваше время и посему сразу перехожу к существу вопроса.

Клонирование и кризисы жанров. Жалобы на тупость большинства разработчиков, не желающих вносить ничего нового в жанр, лично мне напоминают регулярные пророчества о конце света. Как человек, который рос не только на PC-платформе, хочу сделать несколько, на мой взгляд, существенных замечаний.

Футболу сто лет. Сто лет двадцать два мужика гоняют по полю одного и того же размера один-единственный мяч. И мы все равно приходим и смотрим на это. И переживаем как в первый раз. Форма остается та же, но рисунок игры и герои этих битв меняются. Каждый раз. И это то, что привлекает нас в этой игре. Шахматы остаются шахматами. Все равно из чего вы сделаете фигуры и доску. Главное, кто и как будет играть в эту игру. И никто не кричит о клонировании, если за доску садятся адепты игры или начинающие. Они создают те несколько десятков шагов, которые остаются неповторимыми. На все той же доске восемь на восемь. Другой вопрос, сколько лет отрабатывались правила этих игр. Сколько лет выяснялась сбалансированность игры, какие ограничения и преимущества могут сосуществовать вместе. В результате цели этих игр могут достигаться различными путями, различным рисунком действий. Найдена форма игры, которая не надоедает именно этим разнообразием в достижении целей. ***Но Игра — это не форма. Игра — это действия, которые мы можем совершить в рамках этой формы.*** *Та неповторимая комбинация, которую мы создаем каждый раз заново. Скукота нынешних RTS не в том, что интерфейс у всех одинаков и идея все та же — Command & Conquer или Warcraft II. Одинаковы те действия, которые мы должны произвести. Плоди юнитов и заваливай ими противника. Шаблонность. Но отработка правил идет. Создаются игры (в рамках жанра), которые позволяют реализовывать задачу различными способами. То, что мы называем кризисом жанра, есть поиск той самой идеальной сбалансированной игры, которая когда-нибудь станет олимпийским видом спорта.*

Дальше. Игровая индустрия (компьютерных игр) находится в младенческом, в лучшем случае подростковом, состоянии. Сколько ей? Десять, с большой натяжкой, пятнадцать лет? По сравнению с такими областями культуры (а по-моему это именно область культуры и ниже я пройдусь и по этому) как живопись, литература и поэзия, которые имеют устоявшиеся формы на протяжении столетий и в которых люди продолжают работать и сейчас, крики о кризисе жанра кажутся позевыванием пресытившихся гурманов (вроде Геймера, который наконец сбежал). "Хотим новенького...". Роман, повесть, короткий рассказ, поэма, фреска, икона, картина — все это было придумано не одно поколение назад. Ребята, это форма. Форма. И Толстой и Джойс и Булгаков писали романы. Шекспир и Брехт писали пьесы. Люди работали в форме. Кто обвинял Брехта в том, что он не придумал новой формы, а клонировал Шекспира? И там пьеса, и там пьеса. Да, он клонировал. Форму. Но содержание (сюжет, герои, обстановка, смысловая нагрузка) было другим. Да, форма всегда переживала кризис. Классицизм, реализм, модернизм, постмодернизм. Все это этапы большого пути, но остаются люди, которые продолжают работать в тех формах, которые были придуманы до них. Что их выделяет из общего ряда? ***Содержание.*** *Сюжет, игровая вселенная, герои, которые действуют в ней, коллизии и конфликты.*

Основа успеха, на мой взгляд, не в обалденной графике и звуке и не в том, трехмерный это ландшафт или по-прежнему двухмерный. Количество юнитов и монстров тоже вторичны. Почему сейчас говорят о кризисе RTS? Потому что идет клонирование содержания.. Чем отличается Dark Reign от Dark Colony и от десятков других игр? Да ничем. Похожие один на другой конфликты внеземных цивилизаций и людей, танки, пушки, пехота, выжженные земли, бесконечный пиф-паф на просторах Вселенной. Сюжет игры и характерность героев — по-моему эти две ве-

щи могут сейчас сделать хит из игры, которая технически, скажем так, не совсем на уровне эпохи. Стратегия останется стратегией, и через десять лет интерфейс останется неизменным. Поле, мини-карта и кнопки управления юнитами. Что может стать хитом в RTS через десять лет? Сильная история и яркие характеры. Некоторые удивлялись, почему Blizzard решила делать Lord of Clans. Резкий скачок из стратегии в квест. Бум. Вы че, ребята? А ничего, есть мир, виртуальный мир, который интересен и в который хочется вернуться еще и еще раз. Есть характеры, которые запомнились и сюжет, развитие которого интересно. Жаль, что дело накрылось медным тазом. Есть десятки фильмов, переплевывающих Star Wars по технике исполнения, но люди по-прежнему ходят и смотрят эту трилогию. Дюк и Лара. Будьте уверены, будет Tomb Raider и десять и пятнадцать. Duke Nukem 4ever, серия двадцать вторая. Будет по той же причине, по которой люди пятьдесят пятый раз пересматривают "Белое солнце пустыни". По той же причине, по которой каждый год ставят "Гамлета" и "Вишневый сад". Мы любим этих героев и нам нравится мир, в котором они живут.

Мы тоскуем не потому, что по-прежнему тыкаем в одни и те же кнопки на опостылевшем интерфейсе. Ctrl навсегда останется курком на виртуальном shotgun. Мы тоскуем, потому что нам опостылело гнать толпы безымянных героев к непонятным целям. В мирах, в которых нет и намека на индивидуальность. Гнаться за формой, скрещивать аркады со стратегиями и квестами — это опять же, поиск. Может быть, что-то кроме трех метров колючей проволоки разработчики и родят. Я думаю, вперед вырвется тот, кто сможет создать неповторимого героя или героиню, которые живут в своем особом мире. И все равно, что это будет по форме, стратегия или квест. Почему этого не происходит? Или происходит, но не так часто, как нам бы этого хотелось?

На мой взгляд, проблема в том, что игровая индустрия пока еще варится в собственном соку. Я не претендую на всеобъемлющие выводы, но рискну предположить, что пока играми занимаются бывшие фанаты, которые плохо ориентируются в остальных сферах, и пока их издают конторы, которым нужен сиюсезонный коммерческий успех, прогресса в этой области не будет. Вернее, не будет качественных изменений. Каких изменений? В какую сторону?

По большому счету, игры — это вариация на старую тему. Литература, театр, кинематограф, живопись, скульптура. Все эти попытки отразить окружающую реальность ограничивались зачастую чисто техническими возможностями. В свое время кино было революционным явлением, привнесшее динамику в статичный ряд, который стоял в музеях и галереях. Сейчас цифровая технология позволяет комбинировать все элементы вышеперечисленных областей того же кино, но ее главный козырь — это не только динамика, но и интерактивность. Мы читаем книгу или смотрим фильм, но мы не можем влиять на его действие, мы не можем отождествлять себя с главным героем с той полнотой, с какой мы можем сделать это в RPG. Я понимаю, что я сейчас повторяю вещи, которые вам известны. Мой пункт в следующем. Компьютерные игры сейчас не воспринимаются как еще одна форма культурной жизни, в которой возможно создание артефактов, равных по масштабу тому же "Гамлету", "Преступлению и наказанию" или "Броненосцу "Потемкину". Для большинства это скорее цирк, часть масскультьа, который может только развлекать и интересовать детей или так и не выбравшихся из детства дядь и теть.

Сид Мейер и Михаэль Абраш — это личности, которые выбиваются из общего ряда. Они идеологи, на их концепциях люди продолжают зарабатывать деньги. Таких мало. Пока таких, как они не станет больше — игры будут клонироваться до тошноты и восприниматься как "забавы для молодых", а не как форма, в которой возможно создание реальности уровня "Войны и мир". Когда в деле создания виртуальностей на базе цифры начнут работать личности равные Борхесу или Эйзенштейну — тогда это будет **явлением,** которое будет расцениваться как достояние национальной культуры и которое будет восприниматься не просто как вечернее развлечение инфантильных подростков и возможность издателям и разработчикам срубить немного капусты.

К чему вся эта патетика? У вас есть все возможности сделать попытку прорыва именно в сторону изменения общего представления о компьютерных играх как только об играх. То, что вы помещаете статьи вроде китайских трактатов о военном искусстве и жестокости на мониторах, лично мне еще раз говорит о том, что вы пытаетесь выйти за рамки издания, занятого чисто играми. Изменить представление именно для привлечения в игровую индустрию новых людей, которые смогут делать новые дела — почему бы не совместить эту функцию с тем, что вы уже делаете?

Review и Preview были и останутся (и должны остаться) основой журнала. Должны остаться обзоры по аппаратному обеспечению. Но это часть для тех, кому ваша навигация **уже** нужна. И я думаю, что эта часть не должна менять своей стилистики. С письмом Влада (НИМ №1 за этот год) я согласен наполовину. Сленг есть сленг, от этого никуда не деться, игроки говорят и будут говорить на таком языке. Вы потеряете половину аудитории, если в статьях перестанут проскальзывать фразы типа "для того, чтобы гонять третью кваку, вашу тачку нужно будет сапгрейдить Voodoo2". С другой стороны есть те, кто **еще** толком не знает, что такое компьютерные игры и с какой стороны к этому подойти. К ним бы я отнес новичков, их родителей, учителей, любопытных обывателей, психологов, деятелей культуры (как официоза так и андерграунда) и тому подобных несознательных членов общества, среди которых кто-то должен проводить просветительскую работу. Для них фразы типа вышеприведенной являются бредом сивой кобылы и могут только отпугнуть от более глубокого осознания того, **что все-таки** представляют собой компьютерные игры. Может быть, есть смысл помещать статьи, написанные общепонятным русским языком с обязательным словарем "невнятных слов и выражений", которые смогут ввести основную массу в курс дела. Привлечь внимание действующих профессионалов из других областей: актеров, писателей, музыкантов, художников, сняв с игр лейбл "детям до шестнадцати". Расширить кругозор тех игроков, которые готовы заняться делом профессионально, чтобы они искали новые идеи и сюжеты не на компактах пятилетней давности, множа фэнтезийные и космические воинства, а в том материале, который был наработан человечеством за последние две-три тысячи лет. Ребята, там же море всего!

Вот и все по сути. Напоследок хочу подкинуть, на мой взгляд, свежую идею.

Про студентов. Тех, которые, в принципе, являются наиболее активными потребителями цифровой продукции всех видов. Не знаю как вы, но я, например, не видел ни одной игры про студенческую жизнь. А ведь сколько приколов и анекдотов есть про эти годы. Итак, есть поле игры — университетский городок, включающий учебные корпуса, библиотеку, кафушки-пивнушки, общаги, клубы по интересам, дискотеки и так дальше, до трамвайной остановки в сторону города. Целей две. Получить образование (продолжение этого сценария — остаться на кафедре, стать аспирантом и в перспективе ректором и взять в руки экономическую и административную жизнь вуза) и неплохо провести время (пиво, преферанс, диско-клубы, ночные походы по женской части общежития).

Реализация:

— сдача сессий — может быть как в форме как 3d-action от первого лица или тривиального файтинга (в этих случаях монстры заменяются на преподов и зануд-отличников), так и квеста, выясняющего ваши знания по предмету, целью которого является нахождение козы

всех времен и народов, содержащей все курсовые работы, включая диплом и дающей право на переход на уровень ректора досрочно;

– "хорошо провести время" — количество выпитого пива, а также ночных бдений в женской половине общаги повышает репутацию неформального лидера со всеми вытекающими отсюда преимуществами и фаном по жизни. Эта часть реализуется в виде RPG: вместо мечей и доспехов можно покупать и продавать видео и аудио кассеты, шпаргалки, контрольные и курсовые; в качестве дополнительных experience points выступают: beer–capacity, fuck–capacity и play–capacity (преферанс как встроенная игра в игре);

– экономика и управление студенческой жизнью: начинается с уровня старосты, раздающего стипендию и заканчивается ректором вуза, повышающим оплату за обучение и время от времени отказывающемся от взяток.

Список можно продолжать. Короче, начинаем с первого курса и заканчиваем ректором родной альма–матер. Если какой–нибудь издатель заинтересуется — нет проблем, чтобы детально проработать тему.

*Не знаю, может получилось слишком много и слишком тяжело, но как в той старой поговорке: "есть мнение". Тот формат, в котором Вы существуете сейчас, по–моему, на девять десятых то, **чем должен быть журнал для игроков**. Грамотный, информативный, живой. Будете ли Вы менять его, чтобы сделать из него платформу, на которой можно будет организовать **диалог** между игровым миром и всем остальным — дело Ваше. В любом случае мои наилучшие пожелания в Вашем нелегком и очень нужном для всей играющей публике деле.*

С регардами,

Шульга Станислав
aka Gatekeeper

Такие письма не нуждаются в рецензиях, их можно просто публиковать в качестве самостоятельных статей. Что касается предложения автора о разработке идеи компьютерной игры о студенчестве — координаты Станислава есть в редакции, если кто заинтересуется — можем предоставить.

Вопрос

... И еще один вопрос. Я, конечно, не... (как бы это сказать помягче) — человек неглупый, но не могли бы вы объяснить, что такое онлайновые игры, я спрашивал у друзей, но они сами толком ничего не знают.

Тенелов

Вопрос, как вопрос. Это нормально — спрашивать, если что–то не понимаешь.

Онлайновые игры (от английского слова Online — быть подключенным к Сети) — это игры, в которые можно поиграть на специально организованных игровых серверах в Интернет. Игры, в которые вы играете только на своем компьютере, соответственно, называются оффлайновыми (Offline). Некоторые игры принадлежат к обоим классам, например, те же Doom, Quake, Red Alert, Mordor II и многие другие. Из чисто онлайновых игр можно привести в пример Ultima Online, Lineage.

Если при покупке обычной игры вы платите только за саму игру, то для того, чтобы поиграть в коммерческую онлайновую игру вам придется ежемесячно оплачивать услуги соответствующего сервера. Не считая оплаты самого пребывания в Интернет.

Еще вопрос

... Не могли бы вы рассказать про значки типа тех, что :) , :(, :)) и другие (вариации).

Князь

Мы уже писали о так называемых "смайликах", которые позволяют добавлять в текст на экране змоции. Все очень просто — зти значки нужно рассматривать (как правило) под углом в 90 градусов. В этом случае :–) становится улыбающейся рожицей, а рожица ;–) еще и подмигивает.

Вот несколько наиболее "навороченных" примеров:

#(,'%/) — слишком долго спал на одном боку, и с нечесаными волосами;

***!#*!^*&:–)** — шизофреник;

C=}>;*{O) — усатый пьяный шеф–повар в колпаке, с двойным подбородком;

^)^ ^(^ — два японца беседуют;

B–) — Бзтмен, **B–|** — Бзтмен в исполнении Michael Keaton;

C|:–= — Чарли Чаплин

(8<| — Дарт Взйдер

Желающие узнать о других разновидностях "улыбающихся рожиц" могут посетить сайт

http://www.czweb.com/smilies.htm

Читатель–читателю

Хочу дать несколько советов, не описанных в ваших журналах. Может, кому–нибудь будет интересно.

Аллоды

Кампания

На втором уровне справа посередине есть два островка с двумя орками. На них можно потренироваться в стрельбе и магии. Главное — не увлекаться. Их не убить и себя не загубить. Пострелял, отошел, подлечился — и в бой. Немного нудновато, но халява есть халява.

Далее на 3 уровне внизу, возле моста, живет веселый людоед. Ему предстоит стать вашим учителем фехтования. Вы тренируетесь, а маг вас лечит. Как только людоедику почти хана — отойдите. Как он восстановит здоровье — снова тренинг. И так далее, пока не надоест.

В магазине же правило — не все, что самое дорогое — лучшее. Внимательно смотрите на характеристики.

Игра по сети

Существует много мест, где можно потренировать своего героя, практически на халяву. Они очень легко находятся. Все зависит от прокачки героя. Магам я бы посоветовал гулять вдоль рек, тем более, если у вас есть телепорт.

Зелья силы, ловкости и разума прибавляют +1 к вашим знаниям.

Лучшие из известных мне магазинов:

– третий уровень, слева вверху;
– третий уровень, справа внизу;
– первый уровень, в центре.

Братья пилоты

Сейф вскрывается элементарно. Допустим, вам нужно повернуть выключатель №1 так, чтобы он повернулся, а все остальные остались на своих местах. Крутим 1 2 3 4 + 5 9 13 (т.е. сначала тот, который нужно повернуть, далее все по горизонтали, потом по вертикали. Еще примеры:

1	*2*	*3*	*4*
5	*6*	*7*	*8*
9	*10*	*11*	*12*
13	*14*	*15*	*16*

Для 6: 6 + 5 7 8 + 2 10 14
Для 12: 12 + 9 10 11 + 4 8 16
Для 15: 15 + 13 14 16 + 3 7 11

Две–три минуты, и вы — медвежатник зкстра класса.
С уважением,

IRONS

Судя по вашим письмам — раздел почты чуть ли не самый читаемый во всем журнале. Хотите, чтобы он таким и оставался — пишите письма!

С почтой разбирался Игорь Бойко

ПУТЬ ВИРТУАЛЬНОГО ВОИНА.

Всех любителей компьютерных игр во всем мире объединяет одно - стремление продолжать Игру!. Так чем так притягательны компьютерные игры? Ответить можно словами Гамлета, приведенными в качестве эпиграфа. Человек изобрел невозможное - то, что действительно "не снилось мудрецам" - технологию метафизики! Недоступное Зазеркалье открывается нажатием кнопки "ввод". В реальной жизни человек во многом дискриминирован, в виртуальном мире Человек всемогущ и застрахован от неудач. Виртуальный мир словно бессрочный страховой полис, каждому дарует бесконечные возможности самореализации. Но основная притягательная сила виртуального мира заключается в том, что Вы перестаете быть "вечным зрителем" и становитесь главным действующим лицом. Поэтому так популярны компьютерные игры, в них мы всегда Герои и Победители! Древние греки создали культовое учение о величественной красоте человека - так зарождались Олимпийские Игры, посвященные верховному олимпийцу, Зевсу. Виртуальный Мир - это культовое учение о Величии и Силе Человеческого Разума.

"Есть многое на свете, друг Гораций,

что и не снилось нашим мудрецам"

это Шекспир (справка).

PROJECT

FORCE VR 1

И мы решили создать для игроманов "Виртуальную Арену" - спортивный полигон в реальном времени и сделать это всеобщим достоянием. Очень скоро компьютерная игра из обычного развлечения преобразуется в нетрадиционный (самостоятельный) вид спорта, подобно бильярду, гольфу или шахматам, имеющим собственные Лиги и Федерации . Виртуальная Арена может стать "поворотным пунктом" в судьбе многих и многих игроманов-любителей (не только в нашей стране, но и за рубежом). Участвуя в компьютерных турнирах в нескольких номинациях на звание "Best of the Best" сотни "домашних" безымянных игроков смогут сделать себе имя и стать профессионалами, потому что **звание виртуального воина или стратега в недалеком будущем станет почетным спортивным достижением для интеллектуалов.**.

НО ГЛАВНЫЙ СЮРПРИЗ ЖДЕТ ВАС ВПЕРЕДИ!

Специально для тех, КТО МЕЧТАЕТ УЧАСТВОВАТЬ В ТУРНИРАХ, СРАЖАТЬСЯ ПЛЕЧОМ К ПЛЕЧУ И ПОБЕЖДАТЬ!

Наконец найдено решение основной проблемы игромана: как и где пройти аттестацию и объективно сравнить свой класс игры с новыми противниками, где начинающему бойцу обучиться настоящему мастерству и что считать совершенной игрой?

Муки творчества мы взяли на себя, а вам предстоит лишь немного подождать следующего номера, в котором будет еще одна наша статья-описание: **Турниры VFR - это начало Вашей "военной карьеры".**

Http://www.vfr.ru

Навигатор Игрового Мира

Главный редактор
Игорь Бойко
Зам. главного редактора
Игорь Власов
Редакторы
Дмитрий Герцев
Николай Барышников
Дмитрий Ароненко
Кирилл Телятников
Дизайн и верстка
Александр Метельков
Виктор Попов
Рисунки в журнале
Даниил Кузьмичев
Коммерческие директора
Сергей Журавский
Али Даутов
Данила Матвеев
Учредитель ООО "Библион"

Москва, 123182, а/я 2
Тел. (095) 190-9768
E-mail: *navigat@aha.ru*
http://www.gamenavigator.com
Телефоны для деловых предложений и рекламы: 190-9768, 475-4917

Редакция благодарит всех, кто оказал помощь в работе над номером.
Антивирусное обеспечение — АО **"ДиалогНаука"**.
Чтение нечитабельной E-mail — АО **"Агама"**, программа Mail Reader.
Доступ в Интернет — компании **Zenon N.S.P** (www.aha.ru) и **Internet Service Provider ILM** (www.ilm.net).

Журнал зарегистрирован в Комитете РФ по печати. Свидетельство о регистрации №016029 от 28 апреля 1997 г.
Отпечатано в типографии VILSPA, Вильнюс
Тираж 30 000 экз.
Цена договорная

Список фирм, где вы всегда можете приобрести "Навигатор Игрового Мира"

Москва
- Фирма "Логос-М" т. 974-2131
- Фирма "Ода" 974-2132, www.oda.ru
- Фирма "Глобус" т. 240-7405
- Фирма "Возрождение" т. 915-5764
- Фирма "Метропресс" т. 270-0703
- Фирма "Метрополитеновец" т. 277-8352
- ООО "Артис", т.158-9754
- Киоски фирмы "Центр-Пресса"
- Фирма "БУКА" Каширское шоссе д.1 к.2
- Магазин "Электротех-мультимедиа" ул. Маросейка д.6/8
- Магазин "Библио-Глобус" ул. Мясницкая д.6, www.biblio-globus.ru, www.book-mekka.ru
- Магазин "Дом технической книги" Ленинский пр-т. д.40
- Магазин "Московский Дом книги" ул. Новый Арбат д.8
- Фирма "ЮНИВЕР Компани", ВВЦ павильон "Вычислительная техника"
- Фирма "ЮНИВЕР Компани", отдел программного обеспечения, ул. Новый Арбат, д.8 "Московский Дом книги", 2 этаж
- Магазин "СОЮЗ" ул. Старый Арбат д.6/2 (м. "Арбатская")
- Магазин "СОЮЗ" ул. Дмитровское шоссе д.43 (м. "Петровско-Разумовская")
- Магазин "СОЮЗ" Ленинградский пр-т, д.33А (м. "Динамо")
- Магазин "СОЮЗ" пр-т. Вернадского д.86 стр. 2 (м. "Юго-Западная")
- Магазин "СОЮЗ" Мичуринский пр-т д.44А (м. "Проспект Вернадского")

Санкт-Петербург
- Фирма "Метропресс" т. (812) 316-5849
- Отдел продаж ПО Санкт-Петербургского Дома Книги Невский пр-т д.28 т. 219-4923

Алма-Ата
- т. (3272) 41-0331

Владивосток
- Фирма "V&V", Ул. Суханова 3, каб 8 т./ф. (4232) 26-7992

Екатеринбург
- ТОО "Агенство Комсомольская правда - Газеты в розницу" т. 55-13-95

Ижевск
- Ольга Ключинских т. (3412) 30-6174

Иркутск
- ООО Агентство "Сегодня-Пресс-Байкал" ул. Октябрьской революции д.11Б т. (3952) 28-1952

Кемерово
- ТОО "Надежда" т. (3842) 51-3711
- ООО "Орт-Трейд", ул. Мичурина 43, оф.38, т. (3842) 213411, 213256
- ЗАО "Орион-Т" т. 21-3629

Краснодар
- ООО "СОФТ" ул. Старокубанская, 118, офис 212 т. /факс (8612) 31-7147

Красноярск
- ТОО "ЛАСКА LTD" т. (3912) 27-2324

Мурманск
- ООО Агентство "КП Арктика" 183038 ул. Коммуны, 18 т. (8152) 47-3998

Нижний Тагил
- Компьютерный салон т. (3435) 22-0260

Новосибирск
- Фирма "СТАРКОМ" т. (3832) 77-0193

Ростов-на-Дону
- ЗАО Книготорговая фирма "Рис-Р" т. 28-09-85

Ставрополь
- АОЗТ "Вимком-Юг" т. 77-9685

Хабаровск
- ООО "Дальпромторг" т. (4212) 39-2555

Челябинск
- ООО ПКФ "КЛИО" пр. Ленина, 64 т. (3512) 65-2029
- ООО "Азбука", пр-т Ленина, д.45 (3512) 66-6221

Белоруссия, Минск
- ЗАО "Бел. КП-Пресс" 220053 ул. Чапаева, д.5 ком. 408 т. (0172) 36-3305